ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
ЗАМ. ГЛ. РЕДАКТОРА
Сергей Галёнкин
РЕДАКТОРЫ
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛИ
Кирилл Балалин
Янош Грищенко
Максим Капинус
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Светлана Альперт
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Александр Рябов
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Евгений Медведев
Лариса Брусова
Ярослав Любавин
ФОТОГРАФИИ
Андрей Турцевич (руководитель фотослужбы)
Константин Самоцветов
Андрей Шелухин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 7 (79),
июль 2005
Свидетельство
о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель –
ООО «Издательский Дом ITC»,
г. Киев, 2005 г.

Цветоделение и печать –
ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 32 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел
распространения (044) 249-9759
(044) 585-0409
(044) 585-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

ВНИМАНИЕ К МЕЛОЧАМ



На первый взгляд может показаться, что два из трех тестов, опубликованных в текущем номере «Домашнего ПК», недостаточно серьезны для такого издания, как наше. Кто-то, возможно, заметит: «Зачем тестировать такую ерунду? Подумаешь, мышки и наушники, кому они интересны, к тому же такие дорогие?» И будет не прав. Во всем, что касается персонального компьютера, особенно его применения дома, где огромную роль играет субъективизм пользователей, мелочей не бывает. Тем более когда речь заходит о звуке и эргономике.

Попробуйте сказать любому заядлому геймеру, что мышь, которую он использует 100% времени, проводимого за компьютером, не важна, и я уверен, что в лучшем случае вы натолкнетесь на непонимание, в худшем – вас поднимут на смех. Нет, можно, конечно, играть любым манипулятором, даже однокнопочным двадцатилетней давности, вот только никакого удовольствия от такой игры вы не получите, какими бы сверхсовременными ни были ваша видеокарта и процессор. Мышь для нынешних игроков, а тем более для так называемых прогеймеров, необычайно важна и подбирается индивидуально. Она – как табельное оружие, которое не может давать осечек, всегда должно быть тщательно смазано и готово к использованию. Зачастую от мыши зависит ваша жизнь, пусть и виртуальная. И, в конце концов, за оружие, способное принести победу, не жалко отдать и $70. Конечно, если вы знаете толк в играх.

То же самое можно сказать и в отношении наушников. Несмотря на то что мы регулярно рассматриваем акустические системы для ПК, в том числе и многоканальные, все-таки большинство наших читателей живут с семьями. А так как по статистике домашний компьютер используется в основном (в первую очередь для игр) в позднее время, включение любой акустики, даже самой высококачественной, повлечет за собой по меньшей мере внутрисемейные конфликты, а то и доведет до «баталий» с соседями. Единственный выход – использование наушников. Почему мы выбрали для теста Hi-Fi-компоненты? Дело в том, что почти все игровые наушники и гарнитуры, как показал наш собственный опыт, не справляются с воспроизведением звука на ПК, аудиоподсистема которого за последние годы претерпела значительные улучшения, постепенно приближаясь к Hi-Fi-технике. Так что если вы хотите сэкономить – покупайте наушники за 10–20 гривен. А вот если желаете с удовольствием послушать музыку, посмотреть кино и т. д., не мешая при этом своим близким, – обратите внимание на наш тест и выберите себе устройство по вкусу. Плохих наушников в тестировании нет, просто все они по-разному проявляют себя в композициях различных стилей.

Надеюсь, на этих примерах мне удалось убедить вас – мелочей в том, что касается домашнего ПК, действительно не бывает. Наш журнал будет и в дальнейшем детально освещать все аспекты использования компьютера дома, даже такие, казалось бы, незначительные, как выбор мыши и наушников.

Впрочем, кроме уже названных материалов, в этом номере «Домашнего ПК» есть масса других не менее интересных статей.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ

№ 7 (79), июль 2005

Новости

ХардWare

На первый взгляд

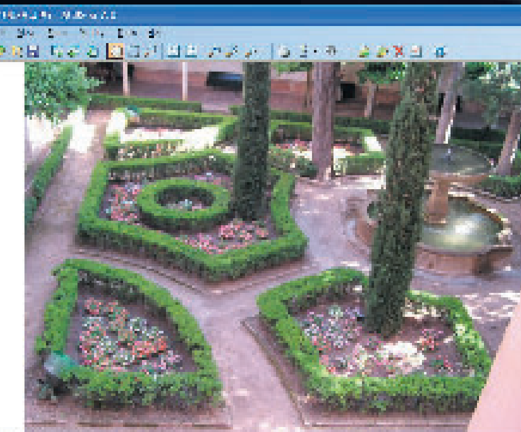
Тестовая лаборатория

СофтWare

F1

Интернет

Игротека





с.62

Программы для просмотра графики

Со временем у каждого владельца цифрового фотоаппарата, Web-дизайнера или просто фаната компьютерных игр или кино накапливается ну просто очень большая коллекция фотографий и картинок, которые надо упорядочить и время от времени просматривать.

с. 22

» Наушники

Несмотря на то что наушники не могут стать полноценной заменой качественной акустической системе, они все же имеют свои неоспоримые преимущества. Дать возможность отгородиться от внешнего мира при прослушивании и одновременно не мешать окружающим громкой музыкой – вот основное их предназначение.

«Трекмания Sunrise»

Сказать, что редакторы «Домашнего ПК» ждали выхода TrackMania Sunrise с нетерпением, значит ничего не сказать. Мы следили за проектом буквально с момента его анонса, а кое-кто буквально считал дни до релиза.

с. 106

Sony PSP

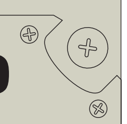
В отличие от своего прямого конкурента Nintendo DS, Sony PSP – не просто игровая консоль, но и полнофункциональный медиаплеер: кроме собственно игр, она также позволяет смотреть видео в MP4, изображения JPEG и слушать музыку в форматах MP3 и Sony ATRAC.

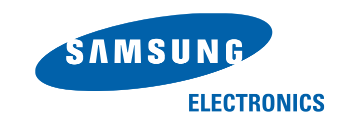
с. 42





СОДЕРЖАНИЕ диска ДПК-CD



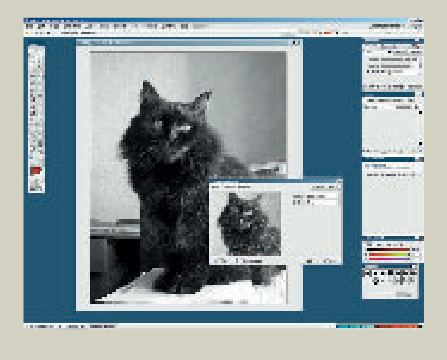


июль 2005

ПРОГРАММЫ:

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ



ИГРЫ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

Battlefield 2

ПАТЧИ

DOOM 3 1.3 Rus

Myst IV – Revelation 1.03 Rus

«Xenus: Точка кипения», патчи для CD-версии

ДРАЙВЕРЫ

ВИДЕОКАРТЫ

ATI Catalyst 5.6

«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

«Издательский Дом ITC» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«ДПК-CD, июль 2005» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 7, 2005 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная с... 9x/Me/NT...







ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции»: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции»: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее ... качество по всем ключевым параметрам, отличная по...

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся с... своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.

Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком




http://ua.lge.com
red dot design award
Нова
ХВИЛЯ ДИЗАЙНУ
Гарантія!*
на кожний піксель
Елегантність форми
FLATRON LCD
LCD Monitor L1740B(Q)
Тип: 17" TFT LCD монітор
Яскравість: 250 кд/м²
Контраст: 500:1
Кут огляду: 160 (верт)/160 (гор)
Час реакції матриці:
12 мс (для моделі L1740B)
8 мс (для моделі L1740Q)
Інтерфейс: D-Sub
Спеціальні функції: FLATRON f-ENGINE
LG
Life's Good

PALM С ВИНТОМ





Фирма palmOne объявила о выпуске нового типа карманных устройств для работы в Интернете и с мультимедиаданными (цифровыми фотографиями, музыкой, видео). Продукт под названием LifeDrive комплектуется процессором Intel XScale с частотой 416 MHz, встроенным 4-гигабайтовым винчестером производства компании Hitachi GST, большим дисплеем высокого разрешения (480×320), слотом SDIO и поддерживает беспроводные технологии Bluetooth и Wi-Fi.

По мнению представителей palmOne, LifeDrive с ориентировочной розничной ценой $499 привлечет клиентов, заинтересованных в применении портативного устройства для работы с текстовыми документами и электронными таблицами, а также выполнения большинства функций домашнего компьютера.

В США карманный менеджер уже поступил в продажу, массовые же его поставки начнутся в следующем месяце.





И ЭТО ТОЖЕ WALKMAN

В ассортименте мобильных телефонов и аксессуаров от Sony Ericsson – пополнение. Среди новинок производитель особенно выделяет модель Walkman Phone W600, которая является не только телефоном, но и MP3-плеером.

Аппарат оснащен памятью объемом 256 MB, что позволяет, по заявлению разработчиков, хранить добрый десяток аудиоальбомов. Имеется и фотокамера с разрешением 1,3 мегапиксела, причем устройство предполагает и видеосъемку. Телефон позиционируется Sony Ericsson как «идеальная машинка для развлечений», поэтому, помимо плеера, радиоприемника и камеры, он оснащен 3D-акселератором для игр. Компания также представила 3G-телефон K608i, «раскладушку» Z520 и аппарат нижнего уровня J210.

Анонсированы несколько новых Bluetooth-гарнитур, а также адаптер 3G и Wi-Fi в формате PC Card.

ИНТЕРНЕТ-ТАБЛЕТКА



Финская компания Nokia сделала еще один шаг на пути освоения сетевого пространства, анонсировав Nokia 770 Internet Tablet. Это специализированное устройство карманного формата, предназначенное для работы в Интернете через беспроводные соединения Wi-Fi или Bluetooth (при использовании совместимого мобильного телефона). Ввод данных может осуществляться с помощью экранной клавиатуры, а функция масштабирования картинки делает удобным просмотр Web-страниц большого размера.

Планшет оборудован широкоэкранным ЖК-дисплеем (800× ×480 пикселов) и работает под управлением ПО Nokia Internet Tablet 2005, базирующегося на Linux и других технологиях open source.

Среди уже доступных приложений для этой платформы интернет-радио, клиент для получения RSS-рассылок, программа просмотра изображений и медиапроигрыватели. Есть сведения, что в начале будущего года к ним добавятся еще и поддержка VoIP, а также Instant Messaging.

Продажи Nokia 770 Internet Tablet в отдельных странах Европы и Америки начнутся с третьего квартала 2005 г. .

НЕ БОЛЬШЕ КОЛОДЫ КАРТ

Kodak объявила о выходе новой серии сверхкомпактных цифровых камер, включающей модели EasyShare V530 и V550 Zoom. Они имеют 5-мегапиксельные матрицы, объектив с трехкратным оптическим увеличением и по размерам не больше колоды карт. Основное различие между двумя камерами – в величине ЖК-дисплея. У V550 длина диагонали составляет 2,5, а у V530 – 2 дюйма.

Интересной особенностью устройств является обычно неиспользуемая в таких миниатюрных камерах система стабилизации изображения. Оба фотоаппарата комплектуются стыковочной станцией EasyShare Photo Frame Dock 2, обеспечивающей максимально упрощенный (одним нажатием кнопки) перенос отснятых изображений.

На американском рынке V550 появится в июне по ориентировочной цене $399. Модель V530 выйдет в июле и будет стоить на $50 меньше.





СМАРТФОН-ПИОНЕР

Всегда приятно не только чувствовать себя первым, но и во всеуслышанье оповещать об этом весь честной народ. Так, тайваньская компания High Tech Computer (HTC), представляя устройство HTC Universal, заявила, что это первый в мире 3G-смартфон, основанный на новой операционной системе Microsoft Windows Mobile 5.0.

Что касается отличительных особенностей новинки, то прямо скажем: полнофункциональная клавиатура – вещь, приятная и полезная для пользователя мобильного устройства, а раскладная конструкция с поворачивающимся на 180° дисплейным модулем создает дополнительные удобства. Добавим еще, что картинку на экране можно смотреть как в альбомном, так и в портретном режиме.

Поставки HTC Universal в Европу, Азию и Северную Америку, по планам компании, начнутся во второй половине текущего года.

ПАПКА С ЭЛЕКТРОННОЙ НАЧИНКОЙ



От московского представительства компании Acer пришла весть о начале поставок новой серии ультракомпактных ноутбуков TravelMate 3000.

Компьютеры этого семейства построены на базе обновленной платформы Intel Centrino для мобильных ПК (Sonoma). При массе 1,45 кг и габаритах, не превышающих размеры листа формата A4, TravelMate 3000 отличают высокая функциональность и производительность, солидная продолжительность автономной работы, а также широкие коммуникационные возможности.

В стандартной комплектации TravelMate серии 3000 оснащены процессорами Intel Pentium M 730/740/760 с тактовой частотой до 2 GHz и и широкоформатными 12,1-дюймовыми дисплеями (1280×800).

Новые модели выполнены в стиле Folio – напоминают по форме папку, а цветовая гамма выдержана в серебристо-черных тонах.

ПО ПУТИ EYE TOY

В конце мая многоуважаемая компания Creative в очередной раз доказала, что креативности ей не занимать. Она представила новую развлекательную, а точнее игровую систему Game Star. По большому счету, в ней реализованы те же идеи, что и в пользующемся бешеной популярностью устройстве Eye Toy для PS2 и играх для него.

Фактически это программно-аппаратный комплекс, включающий в себя Web-камеру Creative WebCam Instant и специальное ПО для распознавания движений человека, находящегося в поле зрения камеры. В комплект входит десяток игр как для совсем маленьких деток, так и для ребят постарше.

Понятно, что функциональные возможности Web-камеры не ограничиваются игрушками. Она вполне применима для работы с системами мгновенного обмена сообщениями, а также для захвата изображений.

Розничная цена этого своеобразного Eye Toy для ПК – $40.

ПАРЕНЬ-КОМПАНЬОН

Кто такой iGuy и что он умеет делать? По мнению изготовителей этого оригинального гэджета, ему под силу обеспечить защиту для iPod и доставить несколько минуток веселья и радости хозяину MP3-проигрывателя.

Прорезиненное «тело» iGuy сбережет внешний облик вашего элегантного музыкального попутчика в целости и сохранности, не позволяя новым царапинам появляться на его корпусе. А гибкости iПарня можно только позавидовать – резина все-таки. Особенно хорошо поддаются «насилию» ручки и ножки.

iGuy дружит со всеми видами стандартных плееров iPod. Будем ждать появления его миниатюрного коллеги, предназначенного для iPod Shuffle.



ИЗ КОМИКСОВ – НА ГЕЙМПАДЫ

Компания Mad Catz, известный производитель игровой периферии и разнообразных аксессуаров, основательно подготовилась к летнему сезону киноблокбастеров. Наряду с более или менее стандартной продукцией она начала выпуск специальных серий геймпадов для PS2 и Xbox, предназначенных для будущих поклонников горячих кинопремьер, в частности «Бэтмен: Начало» и «Фантастической четверки». Все сделано по совершенно честным лицензиям, полученным от правообладателей кинообразов знаменитых героев комиксов.

В каждую из серий игровых контроллеров входит несколько видов устройств, отличающихся дизайном и оформлением. Что касается технических характеристик, эргономики и качества исполнения, то они, как всегда у Mad Catz, на высоте. Супергерои уже выстраиваются в очередь. Кто следующий засветится на геймпадах от Mad Catz?

ТРИМАЙ ЗВ´ЯЗОК З АНГЛІЄЮ!



Вміст в димі однієї сигарети Sovereign Full Flavour (повний смак): смоли-10 мг, нікотину-0,8 мг; Sovereign Lights (легкі): смоли-8 мг, нікотину-0,6 мг

КУРІННЯ МОЖЕ ВИКЛИКАТИ ЗАХВОРЮВАННЯ НА РАК



Foxconn Tuckaway

Цена – н/д

Продукт предоставлен
Foxconn, www.foxconn.ru

Процессорный разъем	LGA775
Чипсет	Intel 915GL + ICH6
Графическое ядро	Intel GMA 900
Оперативная память	2 разъема DDR400
Аудио	Realtek ALC655
Сеть	Broadcom BCM5789 GbE LAN
Порты расширения	1×PCI, 1×IDE, 1×SATA, 2×FireWire, 6×USB, 1×COM, 2×PS/2
Система охлаждения	Радиатор с тепловыми трубками, вентиляторы 2×40 мм
Блок питания	Внешний, 200 Вт с PFC
Габариты	67×325×300 мм

На выставке Computex 2005 тайваньский IT-гигант представил новую модель barebone-комплекта под названием Tuckaway, первый образец которой оперативно прибыл в нашу Тестовую лабораторию. Компоновка данного продукта принципиально отличается от давно привычного «кубического» формфактора мини-ПК. Алюминиевый системный блок имеет минимальные габариты и по идеологии компоновки сильно напоминает готовые компьютеры ведущих брендов.

Основой системы является материнская плата формата BTX на чипсете Intel 915GL, что означает отсутствие разъема для подключения видеокарты. Интеграция компонентов максимальная: встроенное в чипсет графическое ядро Intel GMA 900, аудиокодек Realtek ALC655 с поддержкой акустики стандарта 5.1, гигабитный сетевой адаптер, а также контроллер FireWire обеспечивают всю необходимую функциональность для неигрового ПК. Предустановлен оптический привод (ноутбучного типа) – в нашем случае это «комбо», т. е. DVD-ROM/CD-RW, но есть модификация и с DVD+/-RW с поддержкой записи двухслойных дисков. Кроме того, на переднюю панель вынесены разъемы многоформатного кард-ридера и стандартный комплект интерфейсных коннекторов – USB, FireWire и аудио.

Конечно, отсутствие слота PCI Express x16 и не самый мощный блок питания исключают возможность сборки на основе Tuckaway высокопроизводительной игровой станции. Однако же аккуратный дизайн, полная комплектация (для работы не хватает только процессора, оперативной памяти и жесткого диска) и комфортность в процессе сборки и эксплуатации обеспечат данной barebone-системе успех среди тех пользователей, которые хотят получить ПК для работы и мультимедийный центр в одном компактном и стильном устройстве.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный комплект «все в одном» для сборки неигрового ПК

ЗА	ПРОТИВ
Удачный формфактор; стильный дизайн; богатая комплектация	Маломощный блок питания; нет разъема PCI Express x16



Brother HL-2040R

Цена – $180

Продукт предоставлен
ERC, тел. (044) 230-3474

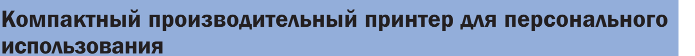
Скорость печати	20 с./мин
Максимальное разрешение	2400×600 dpi
Объем памяти	8 MB
Тип интерфейса	USB 2.0, LPT
Максимальная нагрузка в месяц	10 тыс. листов
Ресурс тонера/барабана	2,5/12 тыс. листов
Емкость подачи/приема	250/100 листов
Габариты (Ш×Г×В)	371×361×165,5 мм
Масса	6,5 кг

Этот принтер привлекает внимание малыми габаритами, что редкость для лазерных аппаратов. Устройство может быть размещено как на рабочем столе, так и на отдельной подставке. При этом ему не обязательно находиться в поле зрения – панель управления предельно проста и имеет лишь четыре индикатора (низкий уровень тонера в картридже, нет бумаги в лотке, неисправность барабана, сигнал готовности) и одну кнопку (повтор последнего задания). Все остальные функции управления и настройка осуществляются посредством интерфейса драйвера.

Предусмотрено два способа загрузки бумаги: через обычный лоток и специальную щель полистовой подачи – в ней имеются отдельные направляющие, которые можно подогнать под требуемый формат. Это удобно, если нужно заполнить форму или бланк.

Скоростные показатели довольно внушительные для такого малогабаритного устройства. При печати в потоковом режиме с разрешением 600 dpi реальная производительность составляет 20 с./мин, а первую страницу можно получить уже через 11 с после отправки задания на печать. Если есть необходимость вывести изображение с высоким качеством (HQ 1200 dpi в настройках драйвера), например чертеж или очень мелкий текст, то скорость снизится до 10 с./мин. Причина в том, что между выводом отдельных страниц паузы становятся бóльшими.

Сказывается направленность данного принтера на домашний офис: при печати графики или серого текста диффузное заполнение не предусмотрено вовсе, так что для печати монохромных изображений придется сделать соответствующие манипуляции в графическом редакторе. Но со своими основными задачами по выводу черно-белых документов принтер справляется на отлично – как по скорости, так и по качеству.



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Компактный производительный принтер для персонального использования

ЗА	ПРОТИВ
Малые габариты; высокая скорость печати; удобство в эксплуатации	Печать монохромных изображений затруднена

Compro
VideoMate U900
USB 2.0 TV Tuner Box



ВЕРДИКТ ★★★★★

Интересный внешний ТВ-тюнер

ЗА	ПРОТИВ
Маленькие размеры; удобство подключения	Некоторые мелкие недоработки, характерные для инженерного образца

Цена – 430 грн

Продукт предоставлен
Compro Technology, www.comprousa.com

Тип тюнера
Внешний, USB 2.0

Чип
Trident TVMaster TM5600

Видеовходы
Composite, S-Video

Поддержка стереовещания
NICAM (только для PAL)

Пульт ДУ
Есть

На тайваньской выставке Computex компания Compro Technology анонсировала новую модель внешнего ТВ-тюнера VideoMate U900, ранний инженерный образец которого любезно предоставила нам для более пристального знакомства.

В отличие от других тюнеров, попадавших к нам в редакцию, эта модель базируется на малоизвестном чипе Trident TVMaster TM5600. В качестве приемного блока использована еще одна темная лошадка – XCeive 2028.

Разработчик гордо называет U900 самым маленьким тюнером в мире, и это утверждение очень похоже на правду – модель вдвое меньше пачки сигарет и по размерам сопоставима с собственным пультом ДУ.

U900 получает питание по USB (из-за этого он подключается не к одному, а к двум портам), однако можно использовать и обычный блок питания (в комплект не входит). Кроме приема ТВ, этот тюнер позволяет захватывать видео с внешнего источника (Composite/S-Video).

Качество изображения U900 достаточно неплохое, хоть и не лишено определенных недостатков (по наблюдаемой на экране картинке можно предположить, что у тюнера отсутствует фильтрация входящего сигнала, плюс в динамичных сценах имеются едва заметные артефакты компрессии видеопотока). Впрочем, это инженерный образец, поэтому серьезно оценивать такие вещи пока рано – к коммерческому запуску их, скорее всего, исправят.

Во всяком случае найденные недоработки в программном обеспечении, по заверениям представителей компании, будут устранены в ближайшее время.



iRiver H-340

Цена – 2400 грн

Продукт предоставлен
ITCOM, itkom.com.ua

Накопитель
1,8" жесткий диск объемом 40 GB

ЖК-дисплей
диагональ 2", 240 тыс. цветов

Форматы файлов
JPEG, M-JPEG, MP3

Интерфейс
USB 2.0

Габариты (Ш×В×Г)
63×103×22 мм

Масса
203 г



Портативный мультимедийный комбайн – так его называет производитель. И, заметим, совершенно заслуженно, поскольку функциональных возможностей у H-340 более чем достаточно. Он может воспроизводить аудио и видео, работать как диктофон и FM-радио, позволяет просматривать изображения и текстовые файлы, а также умеет загружать данные с флэш-носителей и фотокамер. Для хранения информации используется встроенный жесткий диск объемом 40 GB.

Приятно удивляет базовая комплектация. Вместе с устройством пользователь получает наушники, пульт управления, кабели для записи с линейного выхода, внешний микрофон, док-станцию, внешний блок для работы от батарей AA, чехол, зарядное устройство, кабель для подключения к ПК и адаптер USB-Mini-USB. Видимо, этим отчасти объясняется довольно высокая цена.

После подключения к ПК H-340 опознается как стандартный внешний накопитель, так что никаких дополнительных драйверов устанавливать не нужно. Точно так же легко H-340 работает с цифровыми фотокамерами, фотографии с которых после копирования на жесткий диск устройства можно просмотреть на цветном ЖК-дисплее с диагональю 2". К сожалению, количество отображаемых цветов (всего 240 тыс.) и невозможность масштабирования изображения не позволяют адекватно оценить качество отснятых кадров, однако для предварительного просмотра этих характеристик более чем достаточно.

В общем, H-340 пригодится не только любителям держать при себе всю свою фонотеку, но и фотографам, отправляющимся в дальнюю поездку.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличное универсальное средство для хранения и воспроизведения информации



ЗА	ПРОТИВ
Возможность работы в качестве FM-радиоприемника, диктофона и плеера; функция просмотра текстовых файлов; большая емкость	Высокая цена

Palo Alto PA-810

Цена – $55

Продукт предоставлен
«Небеса», тел. (044) 490-3577

Формфактор
ATX

Внешние отсеки
2×3,5", 3×5,25"

Внутренние отсеки
2×3,5"

Габариты (Ш×Г×В)
210×464×480 мм

Вентиляторы
1×120 мм, 1×92 мм

Корпуса от Palo Alto Products редко появляются в розничных магазинах. Компания в основном работает с крупными заказчиками – среди ее партнеров значатся такие гранды компьютерной индустрии как Dell, Intel, Gateway, Hewlett-Packard и др., что само по себе уже говорит о многом.

PA-810 – настоящий долгожитель в модельном ряду компании. Этот корпус появился примерно три года назад и с тех пор совершенно не изменился – классический full tower белого цвета без каких-либо излишеств. Дизайн традиционный – сверху три 5,25-дюймовых отсека и два 3,5-дюймовых, а вся нижняя часть отведена под воздухозаборник. Функциональность на высоте: два предустановленных вентилятора (120 мм на задней панели и 92 мм на передней), качественная миллиметровая сталь шасси и боковых панелей, отлично реализованная вентиляция корпуса, система безвинтового крепления материнской платы и накопителей – это тот необходимый минимум, который стал стандартом для топ-моделей корпусов всего год назад.

На самом деле столь богатое оснащение в столь давней модели не случайно: PA-810 в момент своего появления позиционировался как решение для построения серверов начального уровня. Этим же обусловлено отсутствие USB-портов на лицевой панели, наличие датчика открытия боковой крышки и двухступенчатой системы ее блокировки (помимо обычного замка, ее можно закрыть еще и навесным). Корпус поставляется без блока питания, что, на наш взгляд, только плюс: требовательные пользователи склонны покупать БП отдельно.

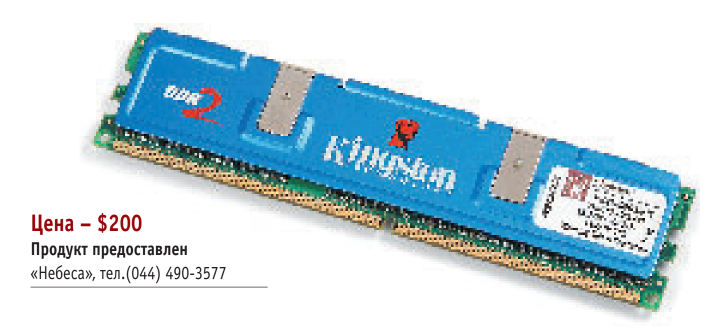
В итоге можно сказать, что Palo Alto PA-810 вполне способен конкурировать с большинством корпусов высокого уровня, представленных сейчас на украинском рынке, а приемлемая цена делает его еще привлекательней.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Удачный выбор для требовательных пользователей

ЗА	ПРОТИВ
Высокое качество исполнения; полностью безотверточная сборка	Отсутствие разъемов на лицевой панели

Kingston
HyperX PC2 6000 512 MB



Цена – $200
Продукт предоставлен
«Небеса», тел.(044) 490-3577

Оперативная память стандарта DDR2 в момент своего выхода на рынок (в середине прошлого года) не могла похвастаться какими-либо выдающимися характеристиками – частота 533 MHz и высокие значения таймингов ставили новинку в невыгодное положение в сравнении с модулями DDR, которые к тому времени достигли той же тактовой частоты. Однако производители памяти быстро наверстали упущенное на старте, и сейчас в их модельных рядах присутствуют как DDR2-модули с низкой латентностью, так и сверхвысокочастотные продукты. В частности, на украинском рынке уже доступны планки Kingston стандарта DDR2-750, хорошо проявляющие себя в оверклокерских системах топ-класса. На этой частоте задержки находятся на уровне 4-8-4-4, но сам факт достижения данного показателя серийным продуктом в штатном режиме наверняка вызовет интерес со стороны энтузиастов. Если бы еще тайминги были пониже, да и цена...

ВЕРДИКТ ★★★★★



Новый рекордсмен по штатной тактовой частоте оперативной памяти

Sirtec
High Power Genie II

Цена – н/д
Продукт предоставлен
Eletek, тел. (044) 495-2911



Ведущий тайваньский производитель блоков питания недавно представил свою версию модных сегодня многофункциональных панелей управления, предназначенных для установки в пятидюймовый отсек. В то время как другие разработчики выпускают модульные продукты с ограниченной функциональностью, инженеры Sirtec умудрились разместить в корпусе традиционного формфактора сразу три полезных приспособления: мультиформатный кард-ридер с поддержкой USB 2.0, четырехканальный контроллер вентиляторов с памятью настроек и электронный термометр с четырьмя термодатчиками и аварийной сигнализацией. Особого внимания заслуживает эффектный и аккуратный дизайн устройства с удобным большим дисплеем в стиле автомобильных магнитол, а также продуманная концепция управления. С началом массовых поставок на украинский рынок прояснится цена данного устройства, но она вряд ли окажется слишком высокой. С учетом такого уровня функциональности и качества исполнения это отличный продукт.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Многофункциональный «комбайн» со стильным внешним видом

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

НОВИНКИ ОТ OZAKI

Ozaki HM080 F8

Уже один вид этого домашнего кинотеатра от Ozaki внушает уважение: деревянный сабвуфер серьезных размеров, а двухполосные сателлиты ни в чем ему не уступают. Отделка поверхностей саттелитов черным лаком придает им солидный вид. Серьезность намерений системы подтверждает и оснащенность: сабвуфер мощностью 200 Вт имеет LCD-дисплей и пульт ДУ, а количество входных разъемов подразумевает подключение самой разнообразной аудио- и видеотехники.

Как результат – прекрасное звучание сателлитов дополняется насыщенным и глубоким басом сабвуфера, позволяя охватить звуком площадь большого зала. Динамика и напор, сочетающиеся с тонкими и прозрачными высокими частотами, удовлетворят даже самых привередливых поклонников-аудиофилов.



Ozaki VA303

Отличный недорогой набор для персонального использования VA303 красиво оформлен в стиле hi-tech. Небольшой по габаритам, он займет немного места и создаст желаемую атмосферу как в играх, так и при прослушивании музыки. Дополнительный проводной пульт ДУ очень поможет управлять системой и позволит расположить сабвуфер с отделкой из шлифованного алюминия на удалении.

Яркое и выразительное звучание VA303 обеспечивается довольно мощными басами 25-ваттного сабвуфера и подкрепляется небольшими, но качественными алюминиевыми сателлитами, трудолюбиво выдающими добротный звук в своем диапазоне.



Ozaki UB206 – акустическая система для ноутбука с возможностью виртуального расширения 5.1

Особое преимущество UB206 состоит в том, что они легко поместятся там, где другая система просто не подошла бы по размерам. Небольшие миниатюрные и стильные сателлиты отличаются легкостью подключения и нетребовательностью к пространству.

Подключив систему к USB-порту и загрузив с официального сайта драйверы, можно использовать другую интересную особенность UB206 – наличие виртуальной системы 5.1, обеспечиваемой всего двумя колонками. Конечно, заменить полноценный домашний кинотеатр таким образом не получится, но при небольшом бюджете легко организовать миниатюрный кинотеатр для персонального применения.

Аудиосистемы фирмы Ozaki можно приобрести в магазинах:

- **Гипермаркет электроники «Технополис»**
  ул. Кольцевая дорога, 4;
  тел. (044) 451-7246
- **Гипермаркет электроники «Технополис»**
  ул. П. Вершигоры, 1;
  тел. (044) 540-5989
- **Гипермаркет электроники «Технополис»**
  ул. Баггоутовская, 17-21;
  тел. (044) 206-5383
- **Магазин «Оргтехника»**
  ул. Рейтарская, 7;
  тел. (044) 235-9475, 235-9476, 235-8920, www.org.net.ua

Ozaki DT100

Фактически модель Dotodot 100 представляет собой облегченную версию VA303. Лишившись сабвуфера, DT100 стали дешевле, занимают меньше пространства. Дизайн сателлитов специально разработан для применения совместно с LCD-мониторами, поэтому в современном интерьере они смотрятся замечательно.

Функциональность стереосистемы реализована на высоком уровне – управление на одной из колонок позволяет включать/выключать систему и регулировать громкость звука. Для тех, кто часто пользуется наушниками, предусмотрен разъем для их подключения.

И швец, и жнец, и на дуде игрец...

Многофункциональные устройства «для дома, для семьи»

Владимир Марчук

Сегодня уже не требуется искать дополнительных аргументов, подтверждающих приоритет многофункциональных устройств среди современной компьютерной периферии. Очевиден факт: производители уделяют максимум внимания именно такой технике, сочетающей, даже в минимальной конфигурации, функции принтера, сканера и копира, а наибольшим спросом пользуются недорогие массовые модели, предназначенные для персонального домашнего печатающего и сканирующего центра или для работы в домашнем офисе. Обязательное требование потенциального пользователя – возможность цветной печати и небольшие начальные капиталовложения, и как раз поэтому оптимальный выбор для покупателя – МФУ, построенные на базе струйного печатающего механизма. И хотя у выходящих сегодня на украинский рынок лазерных цветных устройств себестоимость отпечатка обещает быть гораздо меньше, чем у струйных, они еще не появились в продаже, а цена многофункционалки на базе цветного лазерного принтера, пусть и начального уровня, значительно выше, чем у топовых струйных моделей.

В струйных многофункциональных устройствах используются самые передовые технологии печати. В МФУ применяются те же узлы печатающего механизма, что и в самых современных принтерах, включая модели с функцией шестицветной фотопечати. Все большее количество устройств начального уровня получают возможность модернизации до полноцветного фото-МФУ с помощью приобретаемого дополнительного фотокартриджа, встроенный интерфейс прямой печати с цифровых фотокамер и функцию фотокопирования в меню.

В то же время габариты корпусов МФУ заметно уменьшаются, сегодня многие из них фактически не превышают размеров базового принтера, а если и превышают, то ненамного. В результате проблема выбора домашнего пользователя – что покупать: принтер или МФУ? – практически решена в пользу МФУ, единственным достоинством чистого принтера остается немного меньшая цена.

Чтобы разобраться в обширном списке предлагаемых на нашем рынке струйных многофункциональных устройств, мы собрали в одно тестирование модели начального и среднего ценового диапазона от различных производителей. В их число вошли как новинки, так и уже хорошо зарекомендовавшие себя аппараты, а основными критериями отбора были позиционирование и доступность в продаже. Эти МФУ являются наиболее вероятными кандидатами на покупку в качестве домашнего центра документооборота и фотопечати, поэтому представляют наибольший интерес для наших читателей.

CANON


PIXMA MP130

EPSON


CX3500

EPSON


CX6600

HP


psc 1315

HP


psc 1613

HP


psc 2353

LEXMARK


X1180

LEXMARK


X3350

LEXMARK


P6250


LEXMARK
Старт
Цветной
P6250



Canon PIXMA MP130



№7/2005 ДОМАШНИЙ ПК ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

ВЕРДИКТ ★★★★★

Небольшой, быстрый и качественный аппарат

ЗА	ПРОТИВ
Отличная фотопечать; высокая скорость во всех задачах	Небольшой ресурс картриджей

Цена – $160

Формула картриджей
1B+1CMY

Максимальное разрешение печати 4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
2 пл

Максимальная скорость печати в черно-белом/цветном режиме
18/13 с./мин

Поддерживаемые кард-ридером типы карт
CF, SM, MS, SD, MiniSD, MMC, xD

ЖК-меню управления
2 строки

Максимальное количество копий
99

Оптическое разрешение сканирования
1200×2400 ppi

Разрядность сканирования
48 bit

Интерфейс
USB 2.0

Это многофункциональное устройство отличается компактностью и аскетичностью органов управления: в наличии лишь необходимый набор кнопок и маленький ЖК-дисплей на две строки. Установка драйверов предельно проста и требует от пользователя минимального вмешательства.

В сканирующей головке Canon традиционно использует чувствительный элемент типа CIS и светодиодную подсветку, что обусловливает преимущества и недостатки МФУ этого производителя. К первым стоит отнести малую толщину блока оцифровки, отсутствие этапа прогрева лампы перед сканированием, относительную простоту и, соответственно, надежность. Минусом является очень малая глубина резкости – оригинал должен быть плотно прижат к стеклу (могут возникнуть сложности при сканировании или копировании толстых книг).

Очень хорошие результаты устройство показывает при автономном копировании цветных и черно-белых документов, а также фотографий – искажения снимков наименее заметны именно у этого аппарата.

Интересная особенность MP130 – конструкция выходного лотка, который выполнен в виде крышки на передней панели устройства. Если ее оставить закрытой, бумага не скапливается внутри, а драйвер не отказывается принимать задание на печать – готовые листы просто выпадают прямо на стол.

Epson CX3500



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Компактный экономичный аппарат

ЗА	ПРОТИВ
Стойкие к выцветанию и воде чернила; низкая стоимость отпечатка; хорошая цветопередача на обычной бумаге	Невысокая производительность



Цена – $140

Формула картриджей
1B+1C+1M+1Y

Максимальное разрешение печати 5760×1440 dpi

Минимальный размер капли
3 пл

Максимальная скорость печати в черно-белом/цветном режиме
15/15 с./мин

Поддерживаемые кард-ридером типы карт
Нет

ЖК-меню управления
Нет

Максимальное количество копий
99

Оптическое разрешение сканирования
600×1200 ppi

Разрядность сканирования
48 bit

Интерфейс
USB

В данной модели количество органов управления минимально, здесь нет даже ЖК-дисплея, лишь семисегментный индикатор; выбор формата и типа бумаги осуществляется через отдельные кнопки. Для создания изображений используется пьезоэлектрическая печать и пигментные чернила DuraBrite, обеспечивающие высокую стойкость документов к выцветанию и воздействиям факторов внешней среды. Они не боятся ни влажных пальцев, ни даже пролитой воды, кроме того, не так чувствительны к качеству бумаги: отпечатки на обычной (не фото-) бумаге, полученные с помощью аппаратов данного производителя, были одними из лучших по качеству. Система раздельных чернильниц позволяет оптимизировать расход чернил и уменьшить затраты на них при неравномерном использовании красок разных цветов. По заявленным характеристикам экономичности эта модель как минимум вдвое превосходит конкурентов, а покупка полного комплекта картриджей позволяет снизить затраты еще почти в полтора раза.

Во время тестирования МФУ продемонстрировало отличное качество блоков печати и сканирования. Цветопередача была одной из лучших при печати полноцветных изображений. А вот при цветном копировании принтер явно «не попадал» в цвет, что свидетельствует о недоработках внутренней логики МФУ и скорее всего легко будет устранено производителем.

Epson CX6600



Цена – $260

Формула картриджей
1B+1C+1M+1Y

Максимальное разрешение печати 5760×1440 dpi

Минимальный размер капли
3 пл

Максимальная скорость печати в черно-белом/цветном режиме
22/11 с./мин

Поддерживаемые кард-ридером типы карт
CF, SM, MS Pro, SD, MMC, xD

ЖК-меню управления
2 строки

Максимальное количество копий
99

Оптическое разрешение сканирования
1200×2400 ppi

Разрядность сканирования
48 bit

Интерфейс
USB 2.0

В этом МФУ среднего ценового диапазона значительно больший по сравнению с младшей моделью корпус, и потому компактным его уже не назовешь, хотя все равно оно займет гораздо меньше места, чем набор из принтера, сканера и копира. Интерфейсы соответствующих драйверов традиционно для Epson очень функциональны и удобны. Все необходимые параметры можно выставить в одном окне, не рыская по меню и субменю в поисках нужной настройки. Для любителей работать в стиле «нажал на кнопку и сразу получил результат» также предусмотрен полностью автоматический режим, отличающийся внушительным интеллектом.

Старшая модель значительно превосходит младшую по оснащению и удобству управления: наличие ЖК-экрана и продуманного кнопочного управления позволяет быстро настроить МФУ на выполнение конкретной задачи копирования, печати с карт памяти или сканирования на них. Сам кард-ридер имеет три порта, два из которых мультистандартные – xD/SM и SD/MS (Pro), третий же отдан под CF (Type I & II). CX6600 умеет также печатать индексную страницу с миниатюрами фотографий, которые содержатся на карте памяти. И после того как пользователь отметит нужные ему кадры, МФУ выведет их уже в полном размере.

По результатам тестирования можно сказать, что CX6600 показало наилучшие результаты по качеству четырехцветной фотопечати.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Высокооснащеное экономичное МФУ

ЗА	ПРОТИВ
Наличие встроенного кард-ридера; экономичность и качество печати	Большая цена; невысокая скорость фотопечати; отсутствие модернизации до 6-цветного устройства

HP psc 1315



Цена – $139

Формула картриджей
1B+1CMY (опциональный фотокартридж)

Максимальное разрешение печати 4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
4 пл

Максимальная скорость печати в черно-белом/цветном режиме
17/12 с./мин

Поддерживаемые кард-ридером типы карт
Нет

ЖК-меню управления
Нет

Максимальное количество копий
50

Оптическое разрешение сканирования
600×2400 ppi

Разрядность сканирования
24 bit

Интерфейс
USB, PictBridge

Маленьким размерам данного МФУ могут позавидовать многие принтеры, а корпус прямоугольной формы будет предельно практичен на загруженном рабочем месте. Основным отличием этой модели HP начального уровня от представителей предыдущего поколения является ее приспособленность к фотопечати, о чем свидетельствуют разъем для подключения фотокамер, поддерживающих стандарт прямой печати PictBridge, и возможность установки фотокартриджа. Таким образом, в шестицветной конфигурации HP psc 1315 не уступит по качеству печати лучшим фотопринтерам HP, а интерфейс PictBridge позволит обойтись без компьютера в случае необходимости экспресс-фотопечати. С выводом снимков 10×15 см этот МФА справляется менее чем за 2,5 мин – вполне приличный результат для персонального струйного принтера, вам не придется долго скучать даже при печати небольшого фотоальбома. Функция фотокопирования выполняется с впечатляющей точностью и очень хорошей для любительского аппарата цветопередачей.

Возросшие фотоспособности не пошли во вред деловым функциям МФУ. Черный текст печатается со средней поточной скоростью около 5 с./мин, цветной документ – 2 с./мин. Конечно, такие результаты не являются рекордными, но для персонального устройства вполне достаточны.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Компактное МФУ с опциональной настоящей фотопечатью

ЗА	ПРОТИВ
Минимальные размеры; возможность установки фотокартриджа; небольшая цена	Невысокая производительность и качество фотокопирования

HP psc 1613



Цена – $210

Формула картриджей
1B+1CMY (опциональный фотокартридж)

Максимальное разрешение печати
4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
4 пл

Максимальная скорость печати в черно-белом/ цветном режиме
23/18 с./мин

Поддерживаемые кард-ридером типы карт
CF, SM, SD, MMC, SMMC, xD, MS/Pro/Duo

ЖК-меню управления
2 строки

Максимальное количество копий
50

Оптическое разрешение сканирования
1200×2400 ppi

Разрядность сканирования
48 bit

Интерфейс
USB, PictBridge

Модель среднего класса выполнена в серебристо-серых тонах и по габаритам чуть больше обычного струйного принтера. Для минимизации высоты предметное стекло сканера наклонено в сторону оператора на несколько градусов. В работе это необычное решение помогает оцифровке – класть документы на такое стекло удобнее.

Управление МФУ производится с помощью кнопок и двухстрочного ЖКИ. Впечатляет тщательная локализация меню и панели; возможен выбор не только русского, но и украинского языка.

В тесте на производительность модель psc 1613 показала себя весьма неплохо и смогла составить конкуренцию даже устройствам из среднего и высшего классов. При этом качество фотопечати можно оценить как хорошее для четырехцветного устройства. Отпечаток векторного документа продемонстрировал минимальную площадь сплошной заливки центра миры и отличную передачу черного текста на белом фоне вплоть до размера в 1–2 пункта. Величина нижнего поля составила всего 3 мм – наименьшее значение среди участников тестирования.

Качество черного и цветного копирования очень высокое. Цветной отпечаток соответствует оригиналу настолько, насколько это возможно для копии на обычной бумаге. А вот фотокопирование получилось на psc 1613 не столь хорошо: копия менее насыщенная и на ней видны поперечные полосы.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Качественный и быстрый аппарат с хорошими возможностями делового применения

ЗА
Компактность; высокие скорость и качество фотопечати

ПРОТИВ
Относительно большая цена; отсутствие ЖК-монитора автономной фотопечати

HP psc 2353

Цена – $280

Формула картриджей
1B+1CMY (опциональный фотокартридж)

Максимальное разрешение печати
4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
4 пл

Максимальная скорость печати в черно-белом/ цветном режиме
23/18 с./мин

Поддерживаемые кард-ридером типы карт
CF, SM, SD, MMC, SMMC, xD, MS/Pro/Duo

ЖК-меню управления
дисплей 4,5 см

Максимальное количество копий
99

Оптическое разрешение сканирования
1200×4800 ppi

Разрядность сканирования
48 bit

Интерфейс
USB, PictBridge

Старшая модель, принадлежащая к дорогому среднему классу, имеет те же габариты и ту же конструкцию корпуса, что и младшая, при этом в ней используется такой же печатающий механизм. А основные отличия заключаются в бо́льших возможностях данного МФУ по печати фотографий с карт памяти или из цифровой фотокамеры: вместо текстового ЖКИ psc 2353 содержит полноценный цветной дисплей с диагональю 4,5 см и имеет расширенные функции встроенного меню по обработке и подготовке к печати снимков. Кроме того, МФУ позволяет задать параметры печати, тип и размер бумаги или просто запустить слайд-шоу, используя содержимое карт памяти в кард-ридере.

Очень полезным является установленный в МФУ датчик определения типа бумаги и автоматического совмещения картриджей. Данная функциональность позволяет работать с устройством минимально подготовленному оператору – все действия по обслуживанию после замены картриджей и выбор режима печати в зависимости от бумаги МФУ возьмет на себя.

О результатах тестирования psc 2353 можно сказать практически те же слова, что и о младшей модели, – очень хорошо. Более того, фотокопия у данного МФУ получилась намного ближе к оригиналу по качеству и отличалась от него только большим растром и легким смещением цветопередачи в розовую область.

Домашний ПК №7/2005 ЛУЧШЕЕ КАЧЕСТВО ★★★★★

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошо оснащенное, производительное и качественное МФУ

ЗА
ЖК-монитор просмотра фотографий; высокая производительность и качество фотопечати с опциональным фотокартриджем

ПРОТИВ
Относительно высокая цена

Lexmark X1180



Цена – $85

Формула картриджей
1B+1CMY

Максимальное разрешение печати
4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
7 пл

Максимальная скорость печати в черно-белом/цветном режиме
14/8 с./мин

Поддерживаемые кард-ридером типы карт
Нет

ЖК-меню управления
Нет

Максимальное количество копий
99

Оптическое разрешение сканирования
600×1200 ppi

Разрядность сканирования
24 bit

Интерфейс
USB 2.0

Модель предназначена для неинтенсивного персонального использования, соответственно ее производительность и возможности минимальные. X1180 – единственный из участников тестирования, который не функционирует самостоятельно: ему необходимо подключение к компьютеру. Назвать это существенным недостатком нельзя, ведь мощности нынешних домашних компьютеров с головой хватает для обслуживания МФУ.

В ходе тестирования Lexmark X1180 не показал чудес быстродействия при печати и копировании. В частности, вывод черного текста с нормальным качеством он производил со скоростью около 4 с./мин. Это свидетельствует о довольно медленном принтерном механизме, однако такая величина приемлема при неинтенсивном использовании устройства.

Фотопечать также не является коньком данной модели. На тестовых снимках был сильно заметен растр, тем не менее передача основных оттенков хорошая. В целом X1180 способен выводить фотографии или их фотокопии с удовлетворительным качеством.

На векторном образце при тестах на техническое разрешение проявилась специфика алгоритмов дизеринга: лучи миры содержали заметные цветные разводы, хотя размер закрашенной области был небольшим, что говорит о высокой разрешающей способности механизма позиционирования.

ВЕРДИКТ ★★★★★

МФУ начального уровня, рассчитанное на неинтенсивное использование

ЗА
Минимальная цена; компактность

ПРОТИВ
Низкая производительность; отсутствие возможности 6-цветной печати

Lexmark X3350



Цена – $119

Формула картриджей
1B+1CMY (опциональный фотокартридж)

Максимальное разрешение печати
4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
3 пл

Максимальная скорость печати в черно-белом/цветном режиме
22/15 с./мин

Поддерживаемые кард-ридером типы карт
Нет

ЖК-меню управления
1 строка

Максимальное количество копий
99

Оптическое разрешение сканирования
600×2400 ppi

Разрядность сканирования
24 bit

Интерфейс
USB 2.0, PictBridge

Среди недавно анонсированных МФУ компании Lexmark есть недорогая струйная модель, предназначенная для домашнего пользователя.

Внешний вид устройства типичен для многофункционалок Lexmark начального уровня: серебристый и черный цвета корпуса, компактные размеры и минимум органов управления. В настройке и автономной работе поможет простейшее меню, демонстрируемое на однострочном ЖКИ. Из него доступны задание числа копий, их качества, насыщенности печати, формата бумаги и масштабирования оригинала. Новинкой для продуктов Lexmark такого уровня стало использование интерфейса PictBridge.

Как и большинство современных струйных устройств, X3350 допускает установку фотокартриджа вместо черного, применяемого для скоростной печати текста. Но пилотный экземпляр, проходивший тестирование, укомплектован только 6-цветным набором картриджей (цветной и фотографический), и результаты испытаний получены именно для такой конфигурации.

X3350 продемонстрировал достаточное быстродействие при выводе фотографий и цветных документов и хорошее качество фотовывода. А вот работа с черным текстом была медленной. Но это и неудивительно, очевидно, что при установке черного картриджа производительность в таких заданиях возрастет.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Недорогой достаточно производительный аппарат с хорошими возможностями

ЗА
Опциональная 6-цветная фотопечать и прямая печать из фотокамеры; невысокая цена

ПРОТИВ
Спартанская оснащенность; отсутствие кард-ридера; быстродействие ниже, чем у лидеров

Lexmark P6250

Цена – $139

Формула картриджей
1Photo+1CMY (опциональный черный картридж)

Максимальное разрешение печати
4800×1200 dpi

Минимальный размер капли
3 пл

Максимальная скорость печати в черно-белом/цветном режиме
20/15 с./мин

Поддерживаемые кард-ридером типы карт
CF, SM, SD, MMC, SMMC, xD, MS/Pro/Duo

ЖК-меню управления
ЖК-монитор 2,5"

Максимальное количество копий
99

Оптическое разрешение сканирования
1200×2400 ppi

Разрядность сканирования
24 bit

Интерфейс
USB 2.0, PictBridge

Дизайн этого фото-МФУ кардинально отличается от традиционного для продукции Lexmark. Скругленные линии белого корпуса с декоративными элементами цвета фиолетовый металлик делают его ближе к домашней бытовой технике, чем к компьютерной. Приятные впечатления от внешнего вида усиливает модная синяя подсветка кнопок, индикаторов и портов кард-ридера. Содержимое карт памяти можно просматривать на большом ярком и качественном ЖК-экране с диагональю 2,5". Из возможностей по предварительной подготовке фотографий доступны поворот и изменения размера изображения, формата и типа бумаги, режима качества. К сожалению, устройство не умеет создавать уже ставшую общепринятой индексную страницу снимков.

В поставке по умолчанию содержится комплект из цветного и фотографического картриджей, черный приобретается отдельно. Результаты анализа фотографий, отпечатанных на данном МФУ, подтверждают его позиционирование для любительского применения, профессиональный уровень для него еще недосягаем: снимки содержат заметный растр и ступенчатость в градиентных заливках. Зато P6250 создает впечатление довольно производительного устройства. С настройками максимального качества на глянцевой фотобумаге вывод фото 10×15 см происходит чуть дольше чем за 2 мин, а копирование такого же снимка – за 3 мин.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Фото-МФУ, оптимизированное для домашнего применения

ЗА
Хороший экран предварительного просмотра; «домашний» дизайн корпуса; пачка фотобумаги 10×15 см в каждой коробке с МФУ

ПРОТИВ
Среднее качество фотопечати

Как мы тестировали

Тестирование состояло из четырех групп заданий: три – на измерение времени выполнения и четыре – на качество.

В первую группу тестов вошли: вывод десятистраничного черного текста, трехстраничного с цветными диаграммами и логотипами на обычной бумаге, а также печать фотографии на фотобумаге. При этом для черного текста в настройках драйверов выставлялось использование только черного картриджа. Параметры драйверов при печати фотографий устанавливались для достижения максимального качества. Вторую группу тестов составили измерения быстродействия сканирования в различных режимах: документ формата A4 300 ppi в градациях серого; A4 600 ppi, полноцветный режим (24 bit), предварительный просмотр A4. Третья группа – тесты копирования. Объекты копирования: документ с текстом и бизнес-графикой в черно-белом режиме, страница из журнала в полноцветном режиме и фотография 10×15 см.

В оценке качества мы рассматривали следующие результаты работы МФУ: тестовое изображение, напечатанное на простой и фотобумаге; черно-белая копия документа с элементами графики для проверки корректности преобразования цветов в градации; цветная копия журнальной страницы и фотокопия; отсканированные изображения.

Итоги

Подводя итоги тестирования, прежде всего стоит отметить, что струйные многофункциональные устройства перестали быть диковинкой и перешли в разряд обычной домашней компьютерной периферии, объединяя в себе достоинства принтера, сканера и копира. При этом они лишены неудобств эксплуатации того же набора техники. Все сильнее заметно стремление производителей наделить свои модели, предназначенные для домашних пользователей, возможностью фотопечати. Компании HP и Lexmark предлагают решение в виде дополнительно устанавливаемых фотокартриджей, некоторые продукты изначально комплектуются фотонабором, а черный картридж, нужный для быстрой печати монохромного текста, следует приобретать отдельно. Epson придерживается другого подхода: выпускает отдельно 4- и 6-цветные МФУ, и покупателю предстоит сделать выбор между качеством фотопечати специализированных моделей и производительностью универсальных. Canon же пошла по другому пути, оснащая даже устройства начального уровня печатающими головками, выполненными по новейшей фотолитографической технологии и обеспечивающими печать каплями чернил объемом 2 пл. За счет маленькой капли и высокого разрешения им удается достигать отличного качества фотопечати без потери производительности и экономичности обыкновенного 4-цветного МФУ.

Процесс выбора лучшего многофункционального устройства из всех участников тестирования был традиционно нелегким, ведь среди универсальных аппаратов одни демонстрировали выдающееся быстродействие, другие – отличное качество печати, третьи выделялись богатым оснащением, четвертые – ценой. Но лучше всех получилось свести воедино оснащенность, качество и производительность при вполне «домашней» цене компании Canon. Поэтому МФУ **Canon PIXMA MP130** заслуженно получает знак «Выбор редакции. Лучшая покупка». Стоит отметить, что при всех своих технических и ценовых достоинствах эта модель еще очень компактна, что будет полезно в домашней обстановке, да и просто эстетически привлекательна.

Определиться с выбором самого лучшего с точки зрения оснащенности и технических показателей устройства, учитывая при этом результаты тестирования, оказалось немного проще. Произошло это потому, что в тестах на производительность и качество практически постоянно в лидирующей тройке оказывалась старшая модель от HP. Кроме того, она хорошо оснащена для автономной фотопечати и продемонстрировала отличное качество фотокопирования. Весь этот комплекс достоинств позволил безо всяких сомнений присвоить знак «Выбор редакции. Лучшее качество» струйному многофункциональному устройству **HP psc 2353**.

Многофункциональные устройства предоставлены

Canon	Представительство Canon в Украине	(044) 490-2595
Epson	Представительство Epson в Украине	(044) 492-9705
HP	Представительство HP в Украине	(044) 490-6120
Lexmark	Представительство Lexmark в Украине	(044) 461-9670


SENNHEISER
HDR 40
TUNE

Спасите ваши уши

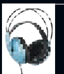
тестирование наушников

Максим Капинус

Несмотря на то что наушники не могут стать полноценной заменой качественной акустической системе, они все же имеют свои неоспоримые преимущества. Возможность отгородиться от внешнего мира при прослушивании и одновременно не мешать окружающим громкой музыкой – вот основное их предназначение. Каждый уважающий себя меломан и любитель посмотреть кино поздно ночью или поиграть на компьютере должен иметь в своем арсенале наушники. Вопрос только в одном – какие? Они различаются и качеством передачи звука, и таким немаловажным параметром, как удобство. Именно соблюдение этих двух с виду несложных условий и дает на выходе тот самый идеал, который мы и попробуем найти.

Если вы посмотрите внимательно на методику тестирования, то увидите, что никаких специальных приспособлений использовано не было. Все дело в том, что наушники являются весьма специфичным устройством, качество которого измерить в точных цифрах невозможно. Учитывая технологию формирования звука наушниками в человеческом ухе, для объективной оценки АЧХ (амплитудно-частотной характеристики) и других не менее важных показателей потребовалось бы воспроизвести модель головы человека и встроить в нее измерительные микрофоны, датчики давления и многое другое. Подобная аппаратура применяется производителями наушников при конструировании новых моделей, но даже тут нельзя говорить о какой-либо метрологии, поскольку каждый из них использует свой макет, и общих стандартов в данной области не существует. К тому же у всех у нас форма головы и ушей сильно различается, поэтому даже с таким муляжом нельзя было бы достичь полностью объективных результатов.

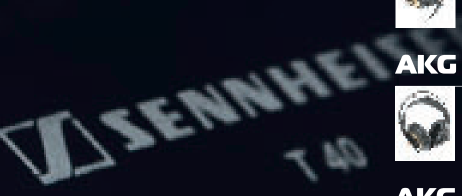
AKG


K 301XTRA

AKG

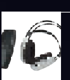

K 141S

AKG



K 240M

AKG


K 105 UHF

GRADO


SR60

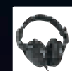
GRADO


SR80

KOSS


PRO-3AA Titanium

KOSS


HQ1

ICEMAT


Syberia

SENNHEISER


eH 2270

SENNHEISER


HD 280 Pro

SENNHEISER


RS 40



AKG K 141S

Цена – €99

★★★★★

Интересная модель, но приличная громкость ей противопоказана

➕ Проработка деталей; отличные низкочастотные характеристики

➖ Резкое и неприятное звучание при увеличении громкости на определенной музыке

Звук	★★★★★
Удобство	★★★★★
Частотный диапазон	18 Гц – 26 кГц
Тип	Полуоткрытые
Чувствительность	102 дБ/мВт
Импеданс	55 Ом
Длина шнура	3 м

По какой-то причине в AKG отказались в этой модели от стандартных больших амбушюров в пользу накладных с маленьким отверстием. В результате имеем немного неудобную конструкцию, плотно прижимающую уши к голове и создающую определенный дискомфорт. Обрадовала такая приятная мелочь, как отключаемый от наушников с помощью разъема шнур, который можно легко заменить в случае необходимости.

Со звуком все оказалось сложнее. Передача объема и позиционирование у K 141S на высоте, как и частотный диапазон. Упрекнуть в чем-то эту модель было трудно – присутствуют и хорошая детализация, и солидно отрабатывающие басы. Однако чувствовалось, что что-то не так. Основной претензией при прослушивании стало довольно резкое звучание. Если на небольшой громкости звук уравновешен, то при повышении в насыщенных фрагментах тут же начинается некоторый сумбур, портящий всю картину. К примеру, приятный барабанный ритм в мелодичных рок-композициях Audioslave стал методично выстреливать. А вот легкие Coldplay и Joe Satriani избежали этой участи.



AKG K 301XTRA

Цена – €85

★★★★★

Вдохновляющий и мягкий звук

➕ Отличное звучание; прекрасная передача объема

➖ Нет

Звук	★★★★★
Удобство	★★★★★
Частотный диапазон	18 Гц – 26 кГц
Тип	Полуоткрытые
Чувствительность	102 дБ/мВт
Импеданс	55 Ом
Длина шнура	3 м

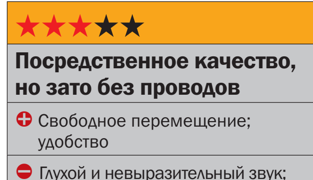
Стандартное AKG-шное саморегулирующееся оголовье поначалу немного давит сверху на голову из-за низкого расположения крепления, но такая конструкция имеет свойство разнашиваться через небольшой промежуток времени, посему на это не стоит обращать внимания. Так что никакой предварительной регулировки не требуется – наушники сами подстраиваются под вашу голову. Размер амбушюров настолько велик, что в них поместятся любые уши, а сами наушники совершенно не вызывают неудобства массой и габаритами.

В музыкальном плане все оказалось просто замечательно – никаких провалов, ровное и сбалансированное звучание сопровождается прекрасной передачей объема и пространственных ощущений. Впечатление присутствия при записи не покидает ни на секунду. К тому же даже при увеличении громкости звук не вызывал неприятных ощущений резкости, а оставался равномерно мягким по всему диапазону.

В принципе, K 301XTRA довольно универсальны. Отличные характеристики позволяют использовать их не только для прослушивания музыки, но и в играх, где сразу чувствуется, что с позиционированием источника звука у них все в порядке.

AKG K 105 UHF

Цена – €85



Звук ★★★★★
Удобство ★★★★★
Частотный диапазон 18 Гц – 20 кГц
Тип Полуоткрытые
Импеданс 55 Ом

Удобные и мягкие наушники K 105 имеют всего лишь один минус – при зарядке аккумуляторов их приходится вытаскивать из амбушюра и вставлять в зарядное устройство, встроенное в передатчик. В остальном же конструкция вполне стандартна для продуктов AKG.

Беспроводность, кроме неоспоримых плюсов, имеет еще и свои недостатки, ярко выраженные в виде шумов при прослушивании, особенно заметных при повышении громкости звука. Вдобавок в зависимости от типа здания (железобетонное или кирпичное) дальность качественного приема может сильно меняться. Не стоит забывать и о помехах в квартире, создаваемых электроприборами и самим компьютером.

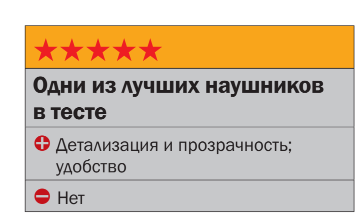
К сожалению, этот беспроводной набор вряд ли сможет заменить собой обычные Hi-Fi-наушники, так как воспроизведение у K 105 несколько проще. Плоховатые детализация и проработка частот приводят к довольно глухому и невыразительному звучанию. Ни толковых басов, ни ярких высоких частот нам обнаружить не удалось. Так что основным козырем у этой модели остается лишь беспроводность, позволяющая свободно передвигаться по квартире.





AKG K 240M

Цена – €115



Звук ★★★★★
Удобство ★★★★★
Частотный диапазон 15 Гц – 20 кГц
Тип Полуоткрытые
Чувствительность 88 дБ/мВт
Импеданс 600 Ом
Длина шнура 3 м

В этих больших наушниках чувствуешь себя абсолютно комфортно. При таком размере масса в 240 г практически незаметна. К тому же почти все модели AKG снабжены съемными амбушюрами, чтобы при износе их можно было легко поменять. Из-за специфичного сопротивления эти наушники подойдут только хозяевам активных акустических систем и высокоуровневых звуковых плат со встроенным усилителем для наушников, но, к сожалению, обычная версия данной модели с импедансом в 55 Ом не попала в тест.

Можно с уверенностью сказать, что воспроизведение K 240M – лучшее из того, что нам довелось услышать в этом тесте. Многие знакомые композиции зазвучали совершенно по-иному, открывая новые нотки и детали в игре инструментов. Ровный и прозрачный звук настолько мягко и точно отображает звуковую картину, что хочется переслушать всю свою музыкальную коллекцию заново. Каждая струна, каждое прикосновение к тарелкам и барабанам – все это отчетливо воспроизводится, донося до слушателя ньюансы композиции.



GRADO SR80

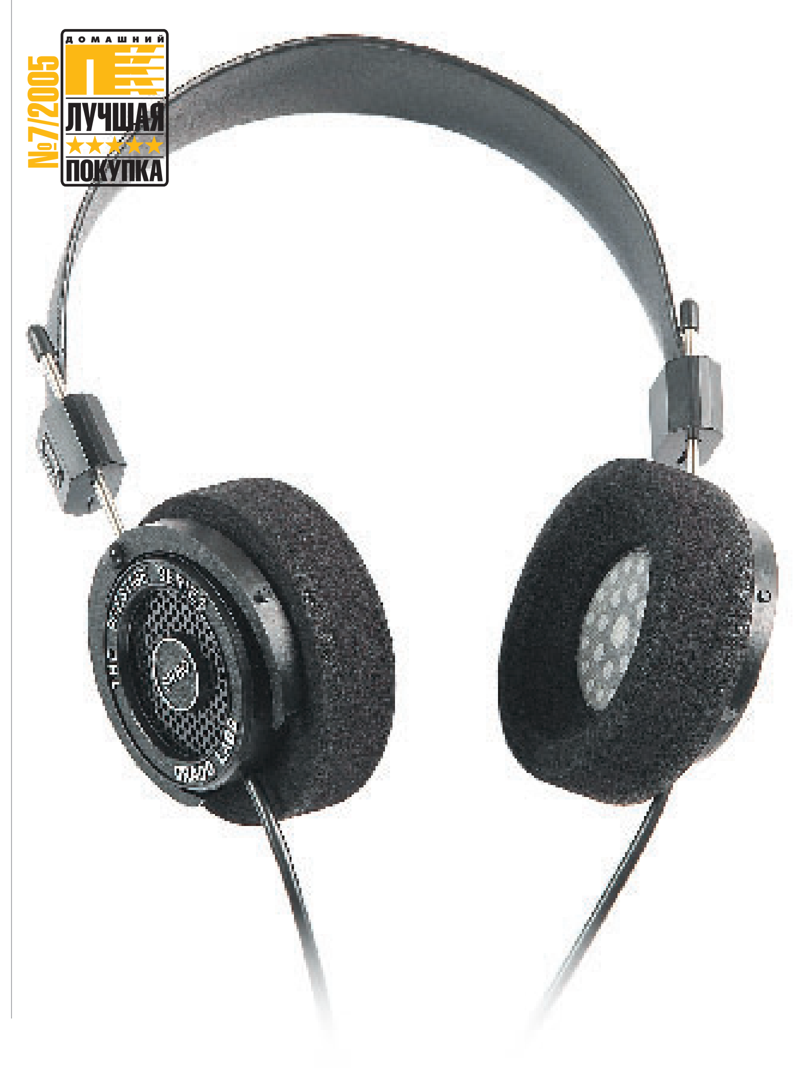
Цена – $95

★★★★★
Лучший выбор для любителя джаза и инструментальной музыки
- ⊕ Превосходная детализация
- ⊖ Слишком завышенные высокие частоты

Звук	★★★★★
Удобство	★★★★☆
Частотный диапазон	20 Гц – 20 кГц
Тип	Открытые
Чувствительность	98 дБ/мВт
Импеданс	32 Ом
Длина шнура	1,8 м

Внешне SR80 мало отличаются от своего младшего брата. Разве что амбушюры сделаны уже не плоскими накладными, а с внутренним объемом. После такой модификации басов стало чуть больше, что позволяет немного расширить диапазон стилей музыки. Но экстраординарных изменений, к сожалению, не произошло. Все попытки прослушать на SR80 что-нибудь вроде Slayer или System of a Down заканчивались одинаково плачевно, однако более «мирные» композиции буквально созданы для этой модели. Джазовые мелодии благодаря выделенному верху становятся отчетливее и суше, что придется по душе определенной категории слушателей.

В общем и целом, плюсы и минусы у этих двух моделей практически идентичны. Их достоинствами можно считать идеальную детализацию и мельчайшие подробности в передаче всех инструментов, а минусом – явные жанровые предпочтения. Стилизованная под 70-е годы конструкция тоже не всем понравится своей нарочитой архаичностью, а довольно короткий шнур способен буквально приковать пользователя к системному блоку компьютера.



GRADO SR60

Цена – $69

★★★★☆
Чуть слабее SR80 в плане низких частот
- ⊕ Превосходная детализация
- ⊖ Усиленный высокочастотный диапазон; небольшой недостаток баса

Звук	★★★★☆
Удобство	★★★★☆
Частотный диапазон	20 Гц – 20 кГц
Тип	Открытые
Чувствительность	98 дБ/мВт
Импеданс	32 Ом
Длина шнура	1,8 м

Довольно оригинальный дизайн серии вызывает одновременно и удивление, и интерес. Свободно вращающиеся чашечки держатся на небольших стальных стержнях, плотно закрепленных на оголовье. В результате их довольно неудобно надевать и снимать – все, что крутится, закручивается не туда, куда надо, а довольно короткий шнур, разделенный на две части возле наушников, тоже приводит к дискомфорту.

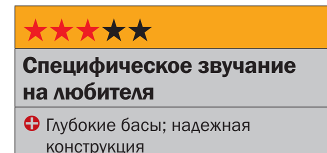
Звучание этой модели вызвало весьма неоднозначную реакцию. С одной стороны, мы видим чуть ли не идеальный вариант для акустики, джаза, инструментальной музыки, а с другой – не совсем адекватное воспроизведение «тяжелых» композиций при достаточно громком прослушивании. Звук становится излишне холодным и острым, начисто отрезая басовую часть и концентрируя все усилия на четком и детальном отображении средних и высоких частот.

Вывод в данном случае должен делать каждый сообразно своим предпочтениям, поскольку в отношении этой модели могут возникнуть наиболее серьезные разногласия у людей с разными музыкальными вкусами.



KOSS PRO-3AA Titanium

Цена – 475 грн



★★★★★

Специфическое звучание на любителя

⊕ Глубокие басы; надежная конструкция

⊖ Неестественные высокие частоты

Звук ★★★★★
Удобство ★★★★★
Частотный диапазон 15 Гц – 20 кГц
Тип Закрытые
Чувствительность 100 дБ/мВт
Импеданс 60 Ом
Длина шнура 2,4 м

Первоначально кажущаяся ужасной конструкция вполне удобно сидит на голове, предохраняя уши от воздействия посторонних шумов. Стоит лишь правильно отрегулировать оголовье, подстроив его под собственные размеры, и проблем не возникнет. Конечно, такая система предрасполагает к единоличному использованию, поскольку каждый раз перенастраивать размер будет неудобно, но плюс такого жесткого крепления в полной изоляции и тишине.

Благодаря закрытому типу наушники добросовестно отрабатывают басы, выдавая насыщенный и плотный звук, но проблема оказалась в неестественном синтетическом звучании высоких частот. Некая коробочность и отстраненность присутствует в достаточной мере, чтобы можно было говорить о неспособности этой модели реалистично воспроизводить верхний диапазон частот. Весьма вероятно, что для диджейских надобностей и сугубо электронных композиций такие наушники вполне бы подошли, но по части проигрывания «живой» музыки с настоящими инструментами и достоверности звучания в играх их способности вызвали серьезные сомнения.

Icemat Syberia

Цена – 450 грн

★★★★★

Прекрасный выбор для меломанов-игроков

+ Качественное отображение всего диапазона; оригинальный и удобный дизайн

− Немного суховатое звучание

Звук ★★★★★
Удобство ★★★★★
Частотный диапазон 18 Гц – 28 кГц
Тип Полуоткрытые
Чувствительность 104 дБ/мВт
Импеданс 40 Ом
Длина шнура 2,8 м

Конструкция наушников от датского производителя SoftTrading сделана по всем канонам правильного дизайна, и претензий к ней не возникло. Размер оголовья регулируется автоматически, а удобные амбушюры полностью закрывают уши, но совершенно не давят. К тому же оригинальная наклонная внутренняя плоскость позволяет плотно прилегать, но не создает дискомфорта.

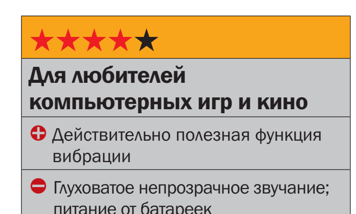
В целом Icemat Syberia – гарнитура для профессиональных геймеров, но микрофон имеет свой отдельный провод и легко отключается от наушников, а качество воспроизведения дает возможность поставить эту модель в один ряд с другими участниками теста. В звучании Syberia так и не удалось выявить каких-то существенных недостатков, способных повлиять на общую оценку. Оно ровное и прозрачное, к тому же отлично сочетается с прекрасными пространственными характеристиками (все-таки игровая направленность чувствуется). Правда, немного суховатое воспроизведение убрало из звучания ту изюминку, которая позволила бы сделать музыку более одушевленной и не такой «запертой». Однако это слишком субъективные ощущения, никоим образом не отразившиеся на результате.





KOSS HQ1

Цена – 228 грн


★★★★★

Для любителей компьютерных игр и кино

+ Действительно полезная функция вибрации

− Глуховатое непрозрачное звучание; питание от батареек

Звук ★★★★★
Удобство ★★★★★
Частотный диапазон 20 Гц – 20 кГц
Тип Закрытые
Чувствительность 93 дБ/мВт
Импеданс 32 Ом
Длина шнура 2,4 м

Сказать, что HQ1 плотно прилегают к голове, – ничего не сказать. Ношение почти не связано с неудобствами, и даже ощутимая масса не вызывает дискомфорта. Жестко настраиваемое оголовье четко регулируется, после чего наушники как бы «врастают», прижимаясь со всех сторон.

Особенность HQ1 – встроенная вибрация. Новинкой эту технологию назвать нельзя, но в данной модели KOSS функция реализована наиболее удачно. Уже при среднем положении регулятора внутри наушников просыпается настоящий сабвуфер, впечатляющий глубиной баса. Как оказалось, подобный прием годится не только при просмотре фильмов и в играх – музыкальные способности HQ1 возрастают с включением вибрации. Насыщенные за счет закрытой конструкции низы становятся более живыми и яркими, создавая отличную атмосферу. Собственно, именно это подняло оценку звучания данной модели, поскольку недостаток прозрачности и высоких частот чувствуется сразу. Никаких выпяченных участков диапазона нет, но общий перекос в сторону низких частот и небольшая глухость имеются. Несмотря на это поклонники зрелищных игр и киноманы будут довольны таким вариантом.



Sennheiser HD 280 Pro

Цена – $99

★★★★★

Замечательная модель для любителей персонального звука

⊕ Отличное воспроизведение; изолированность

⊖ Немного неудобная конструкция

Звук	★★★★★
Удобство	★★★★☆
Частотный диапазон	8 Гц – 25 кГц
Тип	Закрытые
Чувствительность	102 дБ/мВт
Импеданс	64 Ом
Длина шнура	1/3 м

Предназначенные для работы диджеев и студийной записи, наушники имеют шарнирную конструкцию, благодаря чему их можно складывать и удобно переносить. По этой же причине крепление оголовья сделано жестким, что хотя и вызовет дискомфорт у определенной категории пользователей, но все же позволит более крепко держаться наушникам на голове.

Резкий атакующий стиль звучания HD 280 Pro вполне понравится определенной аудитории меломанов: каждый барабанный удар будет отдаваться у вас в голове словно выстрел. Однако при этом модель обладает прекрасно проработанным и кристальным звучанием, различимы мельчайшие подробности композиций. В какой-то мере данные наушники напоминают дотошные Grado SR80, но в этом случае равномерность воспроизведения всего диапазона присутствует в большей степени. Кроме того, жанровая специализация у HD 280 Pro практически отсутствует, так как наушники прекрасно звучат при прослушивании совершенно разноплановых исполнителей, справляясь со своей задачей почти идеально, а что же касается нюансов – агрессивная и резковатая направленность понравится очень многим.



Sennheiser eH 2270

Цена – $103

★★★☆☆

Сомнительный результат за такую цену

⊕ Длинный шнур

⊖ Придавленность верхних частот и недостаток средних; высокая стоимость

Звук	★★★☆☆
Удобство	★★★★★
Частотный диапазон	12 Гц – 22 кГц
Тип	Закрытые
Чувствительность	106 дБ/мВт
Импеданс	64 Ом
Длина шнура	3 м

Несмотря на закрытую конструкцию, небольшие по массе наушники легко надеваются на голову, не вызывая ассоциаций с тисками. Размер фиксируется с помощью выдвигаемых направляющих, а неудобным тут можно назвать лишь оголовье, сделанное жестким внутри, но с мягкой накладкой. Вот она-то и не очень хорошо справляется со своей задачей, в результате чего наушники слегка давят на макушку.

К сожалению, достоинства родственника по тесту не распространяются на eH 2270. При том что цена у обоих моделей Sennheiser практически одинакова, довольно странно было наблюдать такой разброс в качестве. Небольшая часть высокочастотного диапазона с трудом пробивается сквозь общую глухоту звука, но и его нельзя назвать натуральным – коробочность и придавленность верхов слишком заметна, чтобы можно было списать это на субъективность ощущений. Ни о каких деталях в данном случае речь даже не идет – общая нехватка средних частот сказывается губительно на звучании наушников в целом. В играх данный недостаток проявился еще сильнее, поскольку окружающие звуки природы или города тут же режут слух нереалистичностью.



Sennheiser RS 40

Цена – $100

★★★★★

Все было бы неплохо, если бы не минусы

⊕ Беспроводность; удобство; автозарядка на блоке

⊖ Посторонние радиошумы; периодически возникающие помехи

Звук ★★★★★
Удобство ★★★★★
Частотный диапазон 20 Гц – 20 кГц
Тип Закрытые
Чувствительность 96 дБ/мВт

Неоспоримым преимуществом RS 40 является отсутствие проблемы с заменяемыми батарейками и аккумуляторами. Встроенный элемент питания автоматически подзаряжается от стационарного блока, на который надеваются наушники. Там же расположены кнопки переключения каналов. Модель, к сожалению, из тех, которые еще не имели автоматической подстройки частоты, поэтому настраиваться придется вручную с помощью резистора на левой чашечке.

Вторая беспроводная модель в тесте не намного отличается по качеству воспроизведения от AKG K 105. Практически те же проблемы, вызванные передачей сигнала по УКВ-диапазону, имеет и RS 40. Постоянные шумы и периодически возникающие помехи отбивают охоту слушать высококачественную музыку. А ведь если убрать все эти недостатки, то получатся неплохие наушники, демонстрирующие хотя и не лучший результат, но вполне прилично воспроизводящие частотный диапазон. Приятные басы, несмотря на полностью открытый дизайн, и довольно неплохая проработка высоких частот заслужили лучших оценок, чем те, которые были выставлены.

Немного о характеристиках

Импеданс

Внутреннее сопротивление наушников. Наиболее дорогие студийные модели имеют высокий импеданс и требуют подключения к профессиональной аппаратуре, которая смогла бы справиться с таким сопротивлением. На обычной бытовой аппаратуре и ПК с бюджетной звуковой платой эти наушники будут звучать намного тише своих низкоомных собратьев.

Чувствительность

Важнейший параметр, определяющий эффективность наушников. В зависимости от подаваемой мощности разные модели создают различный уровень звукового давления. То есть на одном и том же уровне сигнала более чувствительные наушники будут работать громче.

Конструктивные особенности

Как правило, наушники делятся на три основных типа: открытые, полуоткрытые и закрытые. Открытый тип подразумевает акустически прозрачные чашечки, не запирающие звук внутри. Они отличаются минимальной звукоизоляцией и небольшим падением уровня низких частот. Модели с закрытыми чашечками обладают более насыщенными басами и защищены от внешних шумов, но малейшие ошибки при разработке могут сказаться на качестве звучания. Появились и модели с так называемым «полуоткрытым» строением, представляющие собой нечто среднее.

Как мы тестировали

Суммарная оценка качества наушников должна складываться из нескольких показателей, наиболее ценных для домашнего пользователя. Первый и наиглавнейший пункт здесь, естественно, – звучание устройства. Второй, и довольно немаловажный, фактор – удобство применения. Если наушники будут плохо держаться на голове или давить, то такой дискомфорт долго выдержать не удастся.

Проверка звучания наушников проводится методом своеобразного «слепого» прослушивания, в котором принимают участие несколько экспертов, действующих независимо друг от друга и имеющих на вооружении набор высококачественных дисков формата Audio CD или записей в формате WAV 16 bit/44 kHz. Результаты в виде субъективных оценок каждого устройства по всем параметрам заносятся в единую таблицу, где потом сравниваются между собой с целью выявления совпадений и разногласий в мнениях.

При прослушивании мы постарались использовать как можно более разнообразный аудиоматериал – от спокойных инструментальных композиций Joe Satriani и Al Di Meola до ураганных рифов System of a Down и мелодичных творений Peter Gabriel. Тут тоже есть один немаловажный момент – музыка должна быть хорошо знакома, чтобы чувствовать разницу в звучании было легче.

Еще один интересный факт, которым нельзя пренебрегать: некоторые модели вызывали совершенно противоположную реакцию экспертов, что еще раз говорит о том, что наушники – вещь сугубо индивидуальная и их оценка почти всегда субъективна.

Оценки и награды

Наиболее сложным в тестировании оказалось определение победителей. И дело не только в том, что многие модели были достойны получить «Выбор редакции», но и в серьезных разногласиях между самими экспертами, которые возникли в самый ответственный момент. Ввиду различных вкусов и музыкальных предпочтений было довольно проблематично прийти к общему знаменателю, учитывая то, что некоторые наушники отнюдь не универсальны в плане воспроизведения разных стилей. Наконец, было принято соломоново решение, и мы отметили практически все модели, отличившиеся качеством звучания и ценой, не ограничиваясь лишь двумя «Выборами редакции».

Стереонаушники предоставлены

AKG	«АудиоМастер»	(044) 490-2595
KOSS	«Итком»	(044) 494-4339
Grado	Luxtone	(044) 490-6120
Icemat	Eletek	(044) 461-9670
Sennheiser	«Опта»	(044) 230-8664

Игровые оптические мыши:
оружие победы

Максим Потапов

Игры являются решающим испытанием для мышей на точность, стабильность, плавность перемещения курсора, эргономику – в общем, испытанием всех качеств, которые могут нас интересовать в этих манипуляторах. Соответственно лучшая игровая мышь может стать оптимальным выбором и для всех остальных задач. И тому есть множество объяснений.

Мышь нигде не используется так активно, как в играх: ее практически не выпускают из рук, она все время находится в движении и ее кнопки постоянно нажимаются. Пользователь проводит за игрой долгие часы, что связано не только с физическим, но и с психологическим напряжением. А значит, в пылу борьбы с виртуальными или реальными противниками геймер особенно остро реагирует на несовершенство манипулятора.

Игры требуют исключительно точного позиционирования (зачастую попиксельного), впрочем, как и некоторые другие программы (например, графические пакеты). Но для них критична не просто точность, а быстрое наведение на цель. Ни в одном другом приложении не стоит так остро вопрос о быстродействии сенсора и электроники мыши. Соответственно мыши, пригодные для игр, наиболее совершенны с технологической точки зрения. Единственный недостаток – они не беспроводные. Но эта проблема вряд ли разрешима: аккумуляторы всегда будут утяжелять мышь, что недопустимо с точки зрения игрока. Тем не менее мы уделим особое внимание беспроводным и другим неигровым моделям в следующем номере журнала.

Как можно понять из этой преамбулы, наш подход к выбору оптимального варианта и критерии оценок будут довольно специфическими. И потому не стоит удивляться, что некоторые мыши, полностью удовлетворяющие обычных пользователей, могут получить здесь невысокую оценку – заядлые игроки смотрят на вещи по-своему. И все же результаты теста будут полезны для всех категорий пользователей, благо если манипулятор пришелся по душе хардкор-геймеру, значит, он наверняка понравится и другим, кто не столь привередлив в данном вопросе.

Мы осознаем, что мышь для игрока – вещь сугубо индивидуальная (у каждого своя анатомия кисти и хватка), поэтому, конечно же, лучше самому примерить каждую модель, чтобы выбрать ту, которая придется «по руке». Однако не у всех есть возможность пробовать разные продукты, к тому же вполне вероятно, что непривычная на первый взгляд мышь понравится при долговременном использовании. Опять же, не все могут проводить длительные эксперименты до покупки, и этот материал поможет сделать правильный выбор, чтобы потом не жалеть о затраченных средствах и уверенно побеждать на игровой арене.

LOGITECH


MX310

LOGITECH


MX518

MICROSOFT


Wheel Mouse Optical 1.1A

RAZER


Viper

LOGITECH


MX510

MICROSOFT


IntelliMouse Explorer 4.0A

RAZER


Diamondback Magma



Logitech MX310

Цена – $40

Продукт предоставлен
DataLux,
тел. (044) 249-6303

Интерфейс	USB, PS/2
Разрешающая способность	800 dpi
Количество кнопок	6
Длина кабеля	182 см
Масса	100 г

Данная модель давно привлекает внимание игроков как самая доступная в линейке Logitech на базе высокопроизводительной оптической системы MX Optical Engine. Быстродействие сенсора составляет 4,7 Мп/с (мегапикселов в секунду), благодаря чему мышь выдерживает ускорение до 10 g – более чем достаточно даже при самых резких движениях. Вместе с тем у MX510 эти показатели еще выше – 5,8 Мп/с и 15 g соответственно. И это не единственное, в чем Logitech MX310 уступает лидерам теста.

Если лучшие игровые мыши воспринимаются как «продолжение руки», то Logitech MX310, наоборот, не дает забыть о себе: к ней постоянно приходится приспосабливаться. Удерживать ее пальцами не очень удобно – широкая «корма» начинает волочиться по столу, как только меняется хватка. При отрыве MX310 от коврика средний и безымянный пальцы «не находят себе места», в итоге возникает ощущение тяжести и какой-то неуклюжести манипулятора. Правая кнопка нажимается не так легко, как хотелось бы, особенно если мышь в этот момент оторвана от стола. Довольно затруднительно пользоваться дополнительными боковыми кнопками, и скользит мышь также не лучшим образом, особенно по коврику Steelpad S&S. С другой поверхностью – fUnc sUrface 1030 – дела обстоят получше, но все равно не так хорошо, как у MX518. Очевидно, причина в том, что ножки имеют увеличенную площадь, или, возможно, они сделаны из другого материала.

Несмотря на эти недостатки, те игроки, которые уже давно приобрели MX310, особо ни на что не жалуются. Тем не менее все познается в сравнении, так что если приобретать мышь сейчас – лучше обратить внимание на конкурентов. Данная модель была бы хорошим вариантом, если бы стоила не $40, а где-то в районе $30.

ВЕРДИКТ ★★★★★ (3 из 5)

Эта модель не каждому придется «по руке» и по карману



ЗА	ПРОТИВ
Прогрессивная оптическая система; симметричная форма	Ощущение тяжести и некоторой неуклюжести манипулятора; высокая цена



Logitech MX510

Цена – $55

Продукт предоставлен
DataLux,
тел. (044) 249-6303

Интерфейс	USB, PS/2
Разрешающая способность	800 dpi
Количество кнопок	8
Длина кабеля	182 см
Масса	106 г

Долгое время эта модель удерживала пальму первенства на рынке игровых манипуляторов. И тому есть множество причин: максимально производительная оптическая система, великолепное качество исполнения и эффектный дизайн (кстати говоря, жаль, что красная версия так и не дошла до нас). Успеху MX510 способствовала и ситуация на рынке – у нее попросту не было достойных конкурентов. На наш взгляд, самым серьезным соперником для нее могла бы стать более ранняя модель Logitech MX300. И, что характерно, благодаря не только доступной цене, но и своей классической форме, которая одинаково хороша как для 3D-шутеров, так и для стратегий. Но теперь ситуация в корне изменилась – настало время MX518 и Razer Diamondback, поэтому единственное, что может спасти MX510, – снижение цены где-то до уровня $40. Шансов на выживание добавит и уменьшенная масса (об этом свидетельствует наклейка на упаковке с надписью Move Faster Now 10% lighter) – по всей видимости, компания Logitech наконец-то перестала утяжелять мыши металлическими брусками, так что теперь игрокам не придется «потрошить» свои дорогие манипуляторы. Еще одно преимущество MX510 – далеко не все захотят играть в режиме 1600 dpi, предлагаемом MX518 или Razer Diamondback, и при соответствующей разнице в цене могли бы вполне довольствоваться 800 dpi. Впрочем, даже в этом режиме MX518 перемещает курсор более плавно, чем MX510, – очевидно, сказывается различие в сенсорах. Кроме того, несмотря на идентичную форму, ощущаются эти модели по-разному – как на ощупь, так и на слух (когда скользят по пластиковому коврику). Одним словом, Logitech MX510 – мышь по-прежнему хорошая, но уже не лучшая.

ВЕРДИКТ ★★★★★ (4 из 5)

Все еще замечательный продукт, однако уже не лидер




ЗА	ПРОТИВ
Прекрасная форма; отличное содержание; уменьшенная масса	Logitech MX518



Logitech
MX518

Цена – $65

Продукт предоставлен
DataLux,
тел. (044) 249-6303

Интерфейс
USB, PS/2

Разрешающая способность
до 1600 dpi

Количество кнопок
8

Длина кабеля
180,5 см

Масса
106 г

Судя по всему, к модернизации популярной модели MX510 приложили руку сами игроки – MX518 очень похожа на тюнинговую версию, которую запустили в серийное производство. Чтобы убедиться в этом, достаточно просто взять MX518 в руки и ощутить, насколько легким стал этот манипулятор по сравнению с оригинальным MX510. После нескольких поколений мышей Logitech, из которых приходилось извлекать металлический брусок-утяжелитель, в этот раз хочется сказать большое спасибо разработчикам за то, что они наконец-то облегчили (в буквальном смысле) жизнь игрокам. MX518 отличается также своим оптическим сенсором с регулируемой разрешающей способностью до 1600 dpi. Управлять этим параметром можно как программно, так и кнопками возле колеса прокрутки, выполняющими роль «рычага коробки передач». Такая гибкость и оперативность в настройке пока что недоступна в продуктах конкурентов, и для большинства игроков, не желающих лишний раз возиться с драйверами, это может стать решающим аргументом в пользу MX518.

Форма этой мыши – пожалуй, лучшая среди всех эргономичных игровых моделей. Но асимметрия имеет и свои недостатки: такой манипулятор непригоден для левшей, и, кроме того, кисть может чуть разворачиваться во время отрыва мыши от коврика. Такого не наблюдается у Razer Diamondback – ею можно совершать молниеносные и притом абсолютно точные сдвиги прицела по горизонтали. В то же время MX518 облегчает смещение прицела по вертикали, да и в целом создается ощущение, что с ней играется легче, чем с Razer Diamondback. В принципе, выбор между этими двумя продуктами во многом зависит от личных предпочтений игрока, но нам все же больше по душе Logitech MX518.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Игровая мышь номер один

ЗА	ПРОТИВ
Наилучшая реализация передовых оптических технологий, по сути и по форме	Кабель не такой легкий и длинный, как у мышей Razer





Microsoft
IntelliMouse Explorer 4.0A

Цена – $28

Продукт предоставлен
GEROY Corporation,
тел. (044) 288-7880

Интерфейс
USB, PS/2

Разрешающая способность
Н/д

Количество кнопок
7

Длина кабеля
189,5 см

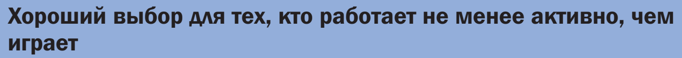
Масса
98 г

Чем всегда радовали мыши IntelliMouse Explorer, так это своей легкостью, контрастирующей с довольно крупными габаритами. Однако и теперь на фоне сбросивших лишний вес Logitech MX510 и MX518 флагманская проводная мышь от Microsoft не теряет привлекательности. Высокоскоростной оптический сенсор (6000 кадров/с), великолепная эргономика, отличное скольжение по пластиковым поверхностям, самое функциональное колесо прокрутки – и все это по очень доступной цене. Кстати говоря, не нужно воспринимать IntelliMouse Explorer 4.0A как среднебюджетную модель – это по-настоящему высококлассный продукт, просто продается он на нашем рынке не в фирменной упаковке (с соответствующим ценником $45), а как «запчасти» – без руководства пользователя и диска с драйверами.

Качающееся колесо прокрутки – характерная особенность этой и других моделей Microsoft – предоставляет пользователю еще одну степень свободы при работе в тех приложениях, где используется горизонтальный скроллинг. Реализация этой дополнительной функциональности в играх требует от пользователя определенной изобретательности, и, вообще говоря, универсальной эту мышь не назовешь. Например, форма не очень подойдет для тех игроков, кто привык перемещать мышь кончиками пальцев – здесь нужно накрывать манипулятор всей ладонью. И если это хорошо для 3D-шутеров (рука уверенней держит прицел), то в стратегиях, где требуется постоянно перемещать видимую область карты, такой способ утомителен.

Таким образом, некогда одна из лучших игровых моделей теперь существенно сдает позиции под натиском новых конкурентов. Но очень привлекательная цена позволяет ей и дальше держаться на плаву.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Хороший выбор для тех, кто работает не менее активно, чем играет

ЗА	ПРОТИВ
Малая масса; отличная эргономика; доступная цена	Не «держит» 250 Hz по USB; форма подойдет не для всех игр



Microsoft
Wheel Mouse Optical 1.1A

Цена – $16

Продукт предоставлен
GEROY Corporation,
тел. (044) 288-7880

Интерфейс
USB, PS/2

Разрешающая способность
Н/д

Количество кнопок
3

Длина кабеля
183,5 см

Масса
80 г

Игровая мышь за $16 – такое предложение звучит заманчиво, но в то же время не может не вызвать подозрений: мы ведь привыкли, что продукты для заядлых игроков стоят в три-четыре раза дороже. И тем более сильное впечатление производит Wheel Mouse Optical 1.1A, когда начинаешь ею пользоваться – не верится, что такая доступная модель может быть настолько хороша. Начнем, пожалуй, с формы: все-таки классика остается классикой, и пусть она не «срастается с рукой», как некоторые эргономичные модели, но лежит в руке весьма и весьма удобно. Отрывается от коврика очень легко, что говорит об оптимальной балансировке. Масса тоже в самый раз: она чувствуется, но совсем не напрягает. Нажатие кнопок не такое быстрое, как у лидеров, но вполне комфортное. Что касается внутренностей, то и здесь все в порядке: оптический сенсор сканирует поверхность со скоростью 6000 кадров/с, что позволяет делать самые резкие движения без боязни потерять прицел.

Конечно, в этой мыши есть к чему придраться. Например, ножки не очень скользкие (возможно, из-за их увеличенной площади), хотя наклеивать «маус скейты» особой необходимости нет. Преимущество широких ножек проявляется на матерчатых ковриках – по ним Wheel Mouse Optical 1.1A перемещается очень хорошо. Другие недостатки – шумная трещотка колесика и слишком легкий ход кнопки под ним. Правда, к этому быстро привыкаешь, и случайных нажатий несложно избежать. Дизайн Wheel Mouse Optical 1.1A может показаться простоватым – имиджу эта мышь точно никому не добавит. Вот, пожалуй, и все проблемы с этим самым доступным и притом очень качественным игровым манипулятором. Однозначно «Лучшая покупка»!

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая (чтобы не сказать единственная) бюджетная игровая мышь

ЗА	ПРОТИВ
При всех достоинствах данной модели ее цена кажется чисто символической	Нет того лоска, который свойственен более дорогим продуктам

Требования к игровым мышам

Список требований, предъявляемых заядлыми игроками к своему «личному оружию», будет длинным и при этом наверняка не исчерпывающим.

Мы перечислим их не в порядке значимости, а по принципу «от внутреннего содержания – к форме».

Быстродействие оптической системы

Мыши, которые «теряют ориентацию» при активных перемещениях, мы даже не будем рассматривать в данном тесте. Оптическая система должна успевать за самыми резкими движениями игрока и быть не слишком требовательной к качеству отражающей поверхности. Высокопроизводительными сенсорами оснащаются, как правило, самые дорогие модели, но бывают и приятные исключения, что видно из нашего теста.

Разрешающая способность

Новое поколение игровых мышей подняло планку с 800 dpi до 1600 dpi, но нужно приготовиться к тому, что высокая разрешающая способность делает мышь «сверхчувствительной». А это понравится не каждому, недаром многие профессиональные игроки используют особенно большие ковры – чтобы руке было где развернуться (это косвенно свидетельствует о низком значении sensitivity). Конечно, постоянное перемещение мыши на большие расстояния утомляет кисть, но необходимость совершать предельно точные микродвижения способна вызвать еще большее напряжение. Наилучшим образом эту дилемму решили инженеры Logitech, разместив на самой мыши «переключатель скоростей» 400–800–1600 dpi. Впрочем, после долгих тренировок может уже и не захотеться использовать «пониженные передачи».

Работа с повышенной частотой порта USB

Все большую популярность приобретает разгон порта USB со стандартных 125 Hz до 250 Hz и выше. Сделать это можно с помощью утилиты USB Mouserate Switcher (*www.softpedia.com/get/Tweak/System-Tweak/USB-Mouserate-switcher.shtml*), а проверить результат – Mouse Rate Checker (*tscherwitschke.de/download/mouserate.zip*). Мы тестировали мыши на частоте 250 MHz – движение курсора при этом уже более плавное, и включать 500 или 1000 Hz особой нужды нет. Однако и с режимом 250 Hz справились не все участники: Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0A упорно показывал 125 Hz и даже меньше при разгоне.

Работа без драйверов

В идеале основные параметры мыши (такие как чувствительность, акселерация и пр.) должны нормально настраиваться без установки фирменных драйверов, равно как и дополнительные кнопки должны программироваться прямо в игре. Поэтому тестирование мы проводили по принципу Plug-and-Play: подключили к USB-порту и играем – именно так, как поступает большинство геймеров (особенно тех, кто посещает клубы).

Кнопки

Кнопки должны быть хорошо подпружиненными, но в то же время не жесткими, а их ход – неглубоким, но ясно ощутимым. И все это для того, чтобы обеспечивать максимальную частоту «кликов в секунду».

Колесико должно нажиматься легко, но не настолько, чтобы это происходило случайно в момент прокрутки. Дополнительные кнопки – вещь на любителя. Некоторые игроки привыкают к ним и программируют какие-то важные функции, но большинство обходится тремя кнопками на мыши и все остальное оставляют в ведении клавиатуры. Поэтому важно не столько их наличие, сколько то, чтобы они не мешали правильно и удобно удерживать мышь.



Razer
Diamondback Magma

Цена – $63
(Chameleon – $68, Plasma – $70)

Продукт предоставлен
Eletek,
тел. (044) 495-2911

Интерфейс
USB, PS/2
Разрешающая способность
1000 dpi
Количество кнопок
7
Длина кабеля
215 см
Масса
90 г

После того как инженеры компании Razer потренировались на версии Viper, у них получился продукт, который для многих игроков может стать исполнением всех желаний. Недаром Razer Diamondback является «личным оружием» известнейших киберспортивных команд, в частности SK (www.sk-gaming.com).

Разрешающая способность 1600 dpi, 6400 кадров/с (5,8 Мп/с), ускорение 15 g, 16-битная передача данных – эти характеристики говорят сами за себя. Такими цифрами может похвастаться только еще одна модель – MX518 от Logitech.

Хотя форма и не настолько естественная, как у MX518, Razer Diamondback проявляет себя с лучшей стороны, когда игра идет на рефлексах. В этом устройстве все подчинено идее максимальной точности и скорости наведения – складывается впечатление, что целишься кончиком указательного пальца. Боковая резиновая окантовка помогает отрывать мышь от стола, и при правильной (с точки зрения баланса) хватке приземляться она будет идеально. Очень удобно сделано колесо прокрутки – его можно вращать практически без усилий, да и нажимается оно легко.

Но есть у такой формы и свои недостатки: перемещать прицел по вертикали не так легко – пальцы находятся в выпрямленном состоянии, располагаясь в углублениях, и есть опасность при изменении хватки случайно нажать правую или левую кнопку. Кроме того, когда расположение каждой фаланги рассчитано по миллиметрам, приходится приучать себя держать Razer Diamondback именно так, как предусмотрено, в то время как Logitech MX518 предоставляет игроку больше свободы. Но в этом лишь проявляется ориентация данного продукта на профессионалов, для которых результативность значит больше, чем комфорт.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Одна из двух лучших игровых мышей на рынке

ЗА	ПРОТИВ
Легкая, быстрая, удобная, эффектная...	...но с ней не так просто сладить, как с Logitech MX518

Razer
Viper

Цена – $45

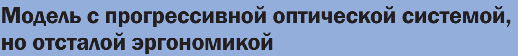
Продукт предоставлен
Eletek,
тел. (044) 495-2911

Интерфейс
USB, PS/2
Разрешающая способность
1000 dpi
Количество кнопок
3
Длина кабеля
215 см
Масса
78 г

После знакомства со старшей моделью в линейке Razer возникает ощущение, что Viper – это ранняя бета-версия Diamondback: все, что нам не понравилось в первом продукте, было исправлено во втором.

Начнем, пожалуй, с формы. Мышь сбалансирована таким образом, что удерживать ее кончиками пальцев довольно-таки неудобно: при отрыве от поверхности коврика она начинает «играть» в руке, и, чтобы этого избежать, приходится охватывать ее целиком. Но тогда возникает новая проблема: первая фаланга среднего пальца при малейшем усилии нажимает на правую кнопку, что чревато неприятными последствиями во время игры. Колесико тугое, и его использование не доставляет никакого удовольствия. При нажатии на него появилось подозрение, что нам попался бракованный экземпляр (иногда раздавался какой-то хруст). В отличие от Diamondback у Razer Viper нет дополнительных кнопок, но это скорее плюс, чем минус (зато не мешают!). Далее, если мышь чуть прижать, она начинает «царапать» пластиковый коврик (с матерчатой поверхностью все в порядке). Виноваты в этом два «пупырышка» по краям, которые не дают мыши касаться днищем поверхности коврика. Примечательно, что в Diamondback этот недостаток был исправлен и преподнесен как новое преимущество – «бесшумный тефлон для гладкого движения по любой поверхности». Еще одно такое усовершенствование – это режим *Always On Mode*, обеспечивающий мгновенный отклик. Как раз этого не хватает Viper: у нее в состоянии покоя подсветка работает в дежурном режиме и усиливается в момент движения мыши.

Наконец, дизайн у этого манипулятора не такой эффектный, как у Diamondback, и в конечном счете спасти Viper от сокрушительного провала может только более доступная цена и продвинутая оптическая система.


ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Модель с прогрессивной оптической системой, но отсталой эргономикой

ЗА	ПРОТИВ
Усовершенствованный оптический сенсор; малая масса	Слишком много недостатков в эргономике

Требования к игровым мышам

Форма

Принципиальное требование к форме: мышь должна легко удерживаться в воздухе и приземляться параллельно плоскости стола. Случайные нажатия на основные или дополнительные кнопки при захвате мыши и отрыве ее от коврика – свидетельство просчетов в конструкции, и приспособиться к этому будет очень сложно.

Удерживается мышь либо пальцами, либо всей кистью, и то, как мы берем ее, зависит не только от формы, но и от центра тяжести (балансировки). Лучшие манипуляторы предоставляют игроку свободу в том, как их держать, но некоторые вынуждают накрывать их ладонью. И это способно создать проблему в стратегиях, где нужно постоянно совершать резкие отрывистые движения, что легче делать пальцами. В то же время в играх жанра first person shooter рука более твердо «удерживает прицел», чем пальцы, и это позволяет повысить результативность.

Масса

Какой бы удобной ни была форма, если мышь тяжелая – это чревато переутомлением кисти и вялостью движений. Потому все игровые модели укладываются в 110 г, и, как уже отмечалось, беспроводные версии не имеют особых шансов на профессиональной игровой арене.

Вместе с тем слишком легкая мышь также может создавать дискомфорт. Но уже не потому, что ее трудно сдвинуть, а наоборот – трудно остановить: ощущение такое, что прицел нельзя удержать на месте, он «выскальзывает из рук». Впрочем, это не такая уж проблема: достаточно выбрать менее скользкий коврик или же просто приучить себя перемещать мышь более аккуратно.

Ножки

Чем хуже скользит мышь, тем больше усилий требуется для того, чтобы сдвинуть ее с места. А значит, становится сложнее совершать микроперемещения: мышь «срывается», и вместо требуемого миллиметра она сдвигается гораздо сильнее, что делает затруднительным быструю и точную доводку прицела. В то же время если мышь «прилипает» (что случается и с пластиковыми поверхностями), то это увеличивает утомляемость игрока, и потому нужно очень внимательно подходить к подбору коврика, совместимого с данной моделью манипулятора. Использовать тефлоновые наклейки мы не рекомендуем: они слишком быстро изнашиваются, и с какого-то момента у них начинает проступать клейкая основа.

Длина и жесткость кабеля

В домашних условиях системный блок может находиться достаточно далеко от монитора, а в клубах эта проблема усугубляется отсутствием удлинителей или же портов на лицевой панели системного блока. Правило здесь простое: чем длиннее шнур, тем лучше. Любое натяжение кабеля создает сильный дискомфорт, и в какой-то напряженный игровой момент может возникнуть желание рвануть мышь с такой силой, что она станет «беспроводной».

Чем легче мышь и лучше коврик, тем более ощутимой становится масса и жесткость кабеля. Чтобы решить эту проблему, придумано немало устройств типа EverGlide Mouse Bungee (*www.itc.ua/12828*), но можно обойтись и простой клейкой лентой, закрепив кабель на боковой панели монитора. Впрочем, это несколько ограничивает свободу пользователя, поэтому лучше всего брать мышь, в которой тонкий и легкий кабель не сопротивляется движению (лучший пример тому – продукты Razer).

Профессиональные игровые поверхности: раунд 2

Кирилл Балалин

Протестировав прошлой осенью, ни много ни мало, 24 коврика («Домашний ПК», № 10, 2004), мы впоследствии обнаружили, что приличное количество интересных продуктов все же не попало в материал. А так как тема выбора поверхности тесно связана с подбором оптимальной игровой мыши, то логично было бы дополнить нынешний супертест «высокоточного оружия» геймеров обзором нескольких новых ковриков. Эти продукты мы испытывали с помощью мышей Razer Diamondback, Logitech MX510 и Logitech MX1000 в классике сетевых шутеров – Quake 3 Arena.

Оценки ставились экспертами по четырем основным характеристикам:

- рабочая поверхность – материал, размер, толщина, обработка краев, тактильные ощущения;
- скольжение – отсутствие сопротивления движению, легкость позиционирования курсора;
- обратная поверхность – насколько хорошо коврик держится на столе при активных движениях игрока;
- культура исполнения – дизайн, комплектация и упаковка.

Коврики XTrac

XTrac Hammer



Цена – $20
Продукт предоставлен XTrac, www.xtracpads.com

Рабочая поверхность	★★★★★
Скольжение	★★★★★
Обратная поверхность	★★★★★
Культура исполнения	★★★★★

ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из лучших нетканевых «гигантских» ковров

ЗА
Минимальная толщина; большой размер; отличная рабочая поверхность

ПРОТИВ
«Широкоугольный» формат

XTrac Ripper XL



Цена – $25
Продукт предоставлен XTrac, www.xtracpads.com

Рабочая поверхность	★★★★★
Скольжение	★★★★★
Обратная поверхность	★★★★★
Культура исполнения	★★★★★

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший тканевый коврик на рынке

ЗА
Прекрасное скольжение; максимальные габариты; правильный формат

ПРОТИВ
Недостатков не выявлено

XTrac Ripper

Цена – $20
Продукт предоставлен XTrac, www.xtracpads.com

Рабочая поверхность	★★★★☆
Скольжение	★★★★☆
Обратная поверхность	★★★★★
Культура исполнения	★★★★★

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Добротный коврик, но он несколько проигрывает XL-версии

ЗА
Приятная на ощупь ткань; большой размер

ПРОТИВ
«Широкоугольный» формат

Знаменитые американские коврики производства компании XTrac, к сожалению, не попали в наш октябрьский супертест, в котором могли бы существенно изменить расстановку сил. В обширном ассортименте XTrac имеются два типа поверхностей – пластиковые и тканевые, кроме того, модели отличаются по размеру.

XTrac Hammer является топовым продуктом линейки очень тонких ковриков с рабочей поверхностью из материала, напоминающего винил. Он легко гнется и быстро возвращается в исходную форму, обладая при этом скольжением, характерным для пластика. Обратная поверхность резиновая, обеспечивает отличное сцепление со столом. По толщине коврик не больше кредитной карточки, так что рука меньше устает при длительной работе или игре.

В отличие от версии Hammer модель XTrac Ripper относится к традиционным тряпичным коврикам. Щедрые габариты, хорошая прорезиненная обратная поверхность и приятная на ощупь ткань позволяют отнести его к одним из лучших продуктов данного типа. Тем не менее в сравнении со старшей моделью – Ripper XL – он немного проигрывает. XL-модификация отличается не только размерами и черным цветом, но также и пропорциями («широкоформатность» Ripper и Hammer не слишком удобна в большинстве случаев). Кроме того, XTrac Ripper XL обладает более скользким тканевым покрытием и по совокупности качеств опережает даже Fatal1ty FatPad, хотя и стоит вдвое дороже.

GlideTapes Podium

Цена – $45
Продукт предоставлен
GlideTapes,
www.glidetapes.de



Рабочая поверхность	★★★★☆
Скольжение	★★★★★
Обратная поверхность	★★★★☆
Культура исполнения	★★★★★

Топовая модель немецкой компании GlideTapes не имеет ничего общего с их обычной серией GlidePad. Неспроста на поверхности размещен также логотип Silverblue Lights – явно заметны признаки «совместного производства». Podium – это коврик с подсветкой, но более высокого класса, нежели альтернативные продукты. Мягкое равномерное голубое свечение толстенного акрилового торца выглядит действительно эффектно. Качественный экранированный USB-шнур также свидетельствует о высоком уровне продукта. Увы, при выдающемся внешнем виде и хорошей большой поверхности у Podium есть один недостаток – огромная толщина коврика повышает утомляемость кисти.



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Имиджевый коврик с хорошим сочетанием стиля и качества

ЗА
Восхитительная реализация подсветки; неплохая рабочая поверхность; щедрые габариты

ПРОТИВ
Чрезмерная толщина

Lian Li M-2

Цена – $10
Продукт предоставлен
Lian Li,
www.lian-li.com

Рабочая поверхность	★★★☆☆
Скольжение	★★★☆☆
Обратная поверхность	★★★★★
Культура исполнения	★★★★★

Легендарная компания Lian Li, родоначальник идеи алюминиевого корпуса, в качестве одного из дополнений к своим основным продуктам предлагает фирменный алюминиевый коврик. Цвет (некрашеный алюминий или анодированный черный) и текстура материала в точности соответствуют дизайну корпусов этой компании, а размещенный в углу выпуклый логотип еще раз напоминает о производителе. Для того чтобы коврик не скользил, с обратной стороны имеется подкладка из пенорезины. Предлагаемый по очень привлекательной цене, этот продукт станет отличным аксессуаром для владельца соответствующего корпуса, но для активной работы маловат, и мышь по нему скользит не очень хорошо.



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Подарочный вариант для hi-tech-эстетов за небольшие деньги

ЗА
Классический стиль Lian Li; очень низкая цена

ПРОТИВ
Традиционное для алюминия плохое скольжение; отсутствие наклеек для мыши в комплекте; маленький размер

Razer ExactMat

Цена – $50
Продукт предоставлен
Eletek,
тел. (044) 495-2911

Рабочая поверхность	★★★★★
Скольжение	★★★★★
Обратная поверхность	★★★★★
Культура исполнения	★★★★★

Razer не только производит мыши для профессиональных игроков, но и имеет в своем арсенале настоящий прогеймерский коврик под названием ExactMat. База изготовлена из алюминия, но обе поверхности (гладкая и шершавая – для более быстрого или более точного передвижения мыши соответственно) покрыты пластиком. Такая сэндвич-конструкция позволяет объединить в одном продукте прочность и стильный внешний вид металлических ковриков с отличным скольжением пластиковых. В комплекте поставляется матерчатый чехол для надежной транспортировки ExactMat в клубы и на LAN-party. Цена, конечно, впечатляет, но сам ExactMat впечатляет еще больше – по всем критериям это лучший коврик, доступный на нашем рынке.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший профессиональный игровой коврик высшего класса

ЗА
Отличные поверхности; стильный дизайн; чехол для переноски

ПРОТИВ
Заоблачная цена

Revoltec Lightpad Precision

Цена – $20
Продукт предоставлен
Revoltec, www.
revoltec.com

Рабочая поверхность	★★★★☆
Скольжение	★★★★☆
Обратная поверхность	★★★★★
Культура исполнения	★★★★★

Название немецкой компании Revoltec знакомо, в основном, энтузиастам моддинга – основу ассортимента товаров этого производителя составляет широкая гамма аксессуаров для модификации системного блока. Поэтому неудивительно, что их коврик тоже явно ориентирован на «любителей прекрасного». Lightpad Precision оснащен светодиодной подсветкой (питание по USB) с возможностью управления яркостью свечения с помощью аналогового регулятора, что очень удобно для ночной работы. Имеются модификации с различным цветом подсветки. Поверхность вполне традиционная, сделана из черного пластика и особых претензий не вызывает. Так что если слово «моддинг» для вас не пустой звук – советуем присмотреться к продукту Revoltec.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Стильный и оригинальный коврик на любителя

ЗА
Регулировка яркости подсветки; известный моддерский бренд

ПРОТИВ
Рабочая поверхность бывает и получше

SONY PSP

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер 170×74×23 мм
Масса 280 г
Процессор PSP CPU (1–333 MHz)
Объем памяти Основная – 32 MB, в процессоре – 4 MB
Дисплей 4,3", 16:9, TFT, 480×272 точки, 167 млн цветов, 200 кд/м^2
Звук Встроенные стереодинамики
Ввод/вывод IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0, IrDA
Слот расширения Memory Stick Duo/Pro Duo
Батарея Li-Ion, 3,6 В, 1800 мА·ч
Дисковый накопитель UMD Drive
Поддерживаемые форматы видео H.264/AVC MP Level3
Поддерживаемые форматы аудио ATRAC3 plus, MP3
Языковая поддержка Английский, испанский, итальянский, немецкий, голландский, португальский, русский, французский, японский
Дополнительные функции Фотоальбом, MP3-плеер, видеоплеер, часы

Богдан Афанасьев

1 Шифты
2 D-pad
3 Аналоговый джойстик
4 Вызов меню
5 Яркость дисплея
6 Пресеты эквалайзера

Кроме впечатлений от выставки E3 и Лос-Анджелеса, Александр Птица привез и вполне материальное устройство для текущего обзора. По иронии судьбы это оказалась Sony PSP – противник Nintendo DS, добытой Алексом два месяца назад в Москве на КРИ. Европейских покупателей в очередной раз обидели ведущие разработчики видеоигр: премьера в Европе состоится лишь в сентябре (к тому времени на американском рынке эта консоль будет представлена уже в течение полугода, а в Японии – девять месяцев). Вдобавок в США PSP продается за $249, в Европе же ожидаемая стоимость составляет тоже 249, но уже евро.

В отличие от своего прямого конкурента Nintendo DS Sony PSP – не просто игровая консоль, но и полнофункциональный медиаплеер: кроме собственно игр, она также позволяет смотреть видео в формате MP4, изображения JPEG и слушать музыку в форматах MP3 и Sony ATRAC.

В этой портативной консоли производитель использует новое устройство для хранения данных – UMD (Universal Media Disk), имеющее максимальную емкость 1,8 GB. В комплекте с PSP идут чехол, наушники с ДУ, демо-диск UMD, аккумулятор, блок питания, специальная ткань для протирания экрана, ремешок и карточка памяти Memory Stick Duo 32 MB. Последняя – своеобразное издевательство Sony над покупателем: если для сохранений в играх такого объема вполне достаточно, то для записи музыки или видео его катастрофически не хватает.

Дизайн PSP оригинальный: стильное полированное устройство черного цвета с серебристой полоской по периметру и большим экраном, дающим яркую, четкую и насыщенную картинку: такого качества в подобных устройствах мы еще не видели. К сожалению, при ярком солнце изображение блекнет, и его практически не видно, но в облачную погоду или в помещении все нормально.

По производительности PSP немногим уступает PS2, что в результате дает замечательную для портативной консоли графику. Даже первые игры отличает высококачественное трехмерное изображение и звук.

Что касается просмотра графики, то поддерживаются файлы в формате JPEG. Возможно увеличение, уменьшение, вращение изображения. При увеличении картинки перемещение ее по экрану осуществляется с помощью аналогового джойстика. Музыка должна быть закодирована в ATRAC3 plus или MP3. Поддерживаются также плейлисты и проигрывание музыкальных фрагментов. Управление осуществляется кнопками на самой консоли или с ДУ наушников. Видео воспроизводится и с UMD, и с Memory Stick. Во втором случае можно кодировать как платной утилитой от Sony, так и ее бесплатными альтернативами, созданными энтузиастами, например PSP Video 9.

К компьютеру консоль подключают через шину USB 2.0, после чего с ней можно работать как со считывателем флэш-карт формата Memory Stick Duo. Из беспроводных интерфейсов PSP поддерживает Wi-Fi и IrDA. Сетевая игра возможна напрямую или же с помощью Wi-Fi-роутера в онлайне.

Эргономика устройства потрясающая и продумана буквально до мелочей. Кнопки повторяют расположение своих двойников на джойстике Dual Shock от PlayStation, различие лишь в том, что шифтов у PSP только два, аналоговый джойстик один, а сами кнопки несколько меньше. Очень порадовала возможность при включении устройства оказаться на том же месте, на котором остановился, выключая консоль, причем это касается не только меню, но и фильмов, игр. Время работы PSP без внешнего питания не так уж и велико: при игре с частыми обращениями к диску заряда аккумулятора хватает примерно на три часа, а при прослушивании музыки с карточки памяти при отключенном экране консоль «проживет» около восьми часов.

Lumines: Puzzle Fusion
UBISOFT

Одна из разновидностей тетриса: в «стакан» падают блоки, состоящие из четырех квадратиков, окрашенных максимум в два цвета. Если среди упавших фигур оказываются несколько одного цвета, они уничтожаются после прохождения над ними time line. Игровой процесс сопровождается ритмичной музыкой, а при смене уровня меняются фоновые изображения и цвета кубиков. Несмотря на кажущуюся примитивность, Lumines требует быстрой реакции, логического мышления, а благодаря музыке она затягивает игрока не на шутку.

Ridge Racer
NAMCO

Ridge Racer выглядит не хуже, чем прочие аркадные гонки, вышедшие на PS2 года два назад. Управление в игре осуществляется как с D-Pad, так и аналоговым джойстиком. В процессе заезда игроку придется филигранно выполнять заносы, чтобы не врезаться в ограждения, и использовать ускорение для обгона противников. За первые места даются бонусы в виде новых трасс. Любителям аркадных гонок игра должна понравиться обязательно, а прочие могут применять ее для демонстрации своим друзьям графических возможностей консоли.





Официальная стартовая линейка игр европейского релиза PSP

- Ape Academy
- Everybody's Golf
- F1 Grand PrixTM
- Fired Up
- MediEvil: Ressurection
- Ridge Racer
- WipEout Pure
- World Tour Soccer
- World Rally Championship

Игры, ожидаемые сразу после европейского релиза PSP

- Burnout: Legends
- Coded Arms
- Colin McRae Rally 2005
- Death Jr.
- Dynasty Warriors
- Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- Kollon International
- Lumines
- Metal Gear AC!D
- Midnight Club 3: DUB Edition
- MX vs. ATV Unleashed
- NBA Street: Showdown
- Need For Speed Underground: Rivals
- Rengoku: The Tower of Purgatory
- Smart Bomb
- Spider-Man 2
- TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
- Tony Hawk's Underground 2: Remix
- Untold Legends
- Virtua Tennis: World Tour
- World Snooker Championship 2005



5GHz

Возможность использования двух видеокарт в режиме SLI на платформе Intel появилась лишь недавно – с выходом чипсета NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition. К тому моменту у нас созрела идея проверить в экстремальных условиях процессор Pentium 4 на ядре Prescott 2M. В итоге было принято решение объединить обе эти интересные темы в одном материале об игровой станции будущего.

Для энтузиаста тщательный и вдумчивый подбор оптимального сочетания комплектующих – залог успешной реализации задуманного проекта, гарантия скорости, стабильности и «разгоняемости». Для определения лучших кандидатов в компоненты нашей системы потребовалось много времени, потраченного на тестирование альтернативных вариантов комплектации. Зато в итоге каждый элемент является идеальным выбором по показателям производительности и разгонного потенциала. Это подтверждают впечатляющие цифры на диаграммах, которые дают представление об отличии в быстродействии между типичным современным высокоуровневым ПК на платформе Intel (без SLI, на штатных тактовых частотах) и нашим монстром. Как ни странно, решение оказывается даже экономически оправданным, так как разница в цене систем пропорцио-

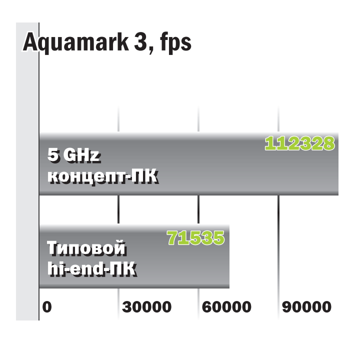
нальна среднему приросту скорости работы в различных приложениях – редкий случай для класса hi-end.

Собирая данный концепт-ПК, мы не ставили себе задачу в очередной раз бороться за рекорды производительности в отдельных бенчмарках на пределе стабильности, а напротив, хотели показать реальные практические возможности сверхоснащенного игрового компьютера. Поэтому, в отличие от наших предыдущих тестирований с экстремальным разгоном, на сей раз никаких модификаций аппаратного обеспечения, кроме установки серийного высокоэффективного охлаждения, не осуществлялось. Это значит, что аналогичных результатов можно достигнуть без потери гарантии на комплектующие, а также без работы паяльником, уже привычной для серьезных оверклокеров. Все, что требуется, – запастись терпением (и, конечно же, финансами) для правильного подбора всех компонентов. Впрочем, мы не собираемся останавливаться на достигнутом – эксперименты с действительно экстремальными методами разгона будут продолжены.

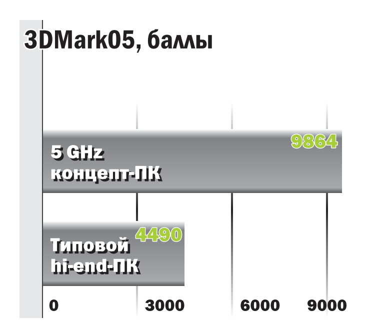
Компоненты	Типовой hi-end-ПК	5 GHz концепт-ПК
Процессор	Intel Pentium 4 660	
Тактовая частота	3600 MHz	5100 MHz
Система охлаждения	Box cooler	ECT Prometeia Mach 2 GT
Материнская плата	ASUS P5ND2 Deluxe	
Оперативная память	Corsair Twin2X1024A-5400UL	
Видеоподсистема	XFX GeForce 6800 Ultra	2X XFX GeForce 6800 Ultra (SLI)
Частота ядра/памяти	425/1100 MHz	470/1235 MHz
Жесткий диск	Western Digital WD1200JB	
Блок питания	Sweex Gold Series 650W	

DOOM 3, 1600×1200, Ultra High Quality, fps

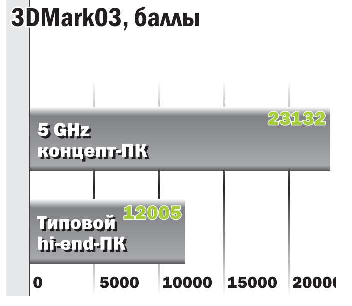
Aquamark 3, fps



3DMark05, баллы



3DMark03, баллы



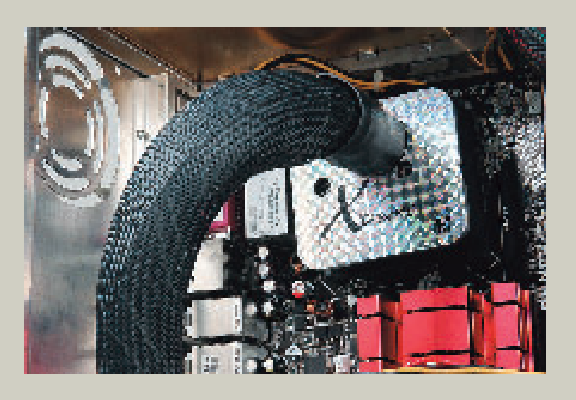
Продукты предоставлены

ASUS	Представительство ASUS в Украине	www.asus.ru
Corsair	Представительство Corsair в СНГ	www.corsairmemory.com
ECT	ECT	www.extremecooling-technologies.com
Intel	Представительство Intel в Украине	www.intel.com/ua
Sweex	«Агатис»	www.agatis.biz
XFX	«Элетек»	(044) 495-2911



ECT Prometeia Mach 2 GT

Ключевым элементом данного концепт-ПК стала «криогенная» система на основе фазового перехода. Модель Mach 2 GT ранее выпускалась компанией nVENTIV, сейчас же производство самого мощного серийного охлаждения для ПК возобновилось под брендом Extreme Cooling Technologies (ECT). Обеспечивая эффективный отвод до 200 Вт рассеиваемой мощности, установка поддерживает температуру максимально разогнанного Pentium 4 660 на уровне -10° C. Благодаря универсальным креплениям достигается совместимость с любыми современными процессорами, так что по поводу смены платформы при модернизации можно не переживать.





Intel Pentium 4 660

Именно Pentium 4 660 с частотой 3,6 GHz оптимально подходит для наших экспериментов за счет широких возможностей манипуляции множителями – благодаря функции CPU Lock-Free в BIOS материнских плат от ASUS доступны значения от 14x до 18x. Со штатным кулером процессор с трудом разогнался до 4100 MHz, притом ощутимо перегреваясь. Зато итоговой максимальной тактовой частотой с применением «фреоновой» системы охлаждения ECT Prometeia Mach 2 GT стали впечатляющие 5130 MHz в режиме 285×18 при напряжении 1,62 В.



Corsair Twin2X1024A-5400UL

В погоне за предельными тактовыми частотами работы DDR2 многие производители «забыли» о существенном влиянии таймингов на производительность. Многие, но не Corsair! Использованный нами комплект памяти Twin2X1024A-5400UL имеет рекордно низкие задержки для продуктов стандарта DDR2-667: 3-2-2-8. Кроме того, эти модули еще и отлично поддаются разгону, сохраняя способность работать с указанными таймингами на частоте 750 MHz при напряжении 2,3 В.



ASUS P5ND2 Deluxe

Платформа nForce 4 SLI Intel Edition пока что не слишком дружелюбна к оверклокерам, особенно в сравнении с эталонной Intel 955X. Тем не менее инженеры ASUS смогли сделать на данном чипсете вполне стабильную и производительную плату, позволившую достичь высоких результатов. Обширнейшие возможности тонкой настройки параметров BIOS и широкая регулировка напряжений помогают выжать из системы максимум, а далеко разнесенные слоты PCIe x16 улучшают охлаждение видеокарт в режиме SLI.



XFX GeForce 6800 Ultra PCIe 256 MB

До появления в продаже видеокарт следующего поколения «королем скорости» остается GeForce 6800 Ultra в режиме SLI. В версии от XFX карты имеют частоты 425/1100 MHz (ядра/памяти) и в тандеме демонстрируют прекрасный потенциал со штатным охлаждением – 455/1235 MHz, что значительно превышает среднестатистические показатели разгона в SLI. И, что немаловажно, с учетом дефицита подобных карт именно XFX GeForce 6800 Ultra PCIe 256 MB реально доступны в Украине по адекватной цене.



APPLE MAC MINI

Цена – $685
Продукт предоставлен
WEGA Distribution, тел. (044) 461-9284, www.wega.com.ua

Процессор PowerPC G4 1,25 (1,42) GHz
Системная шина 167 MHz
Оперативная память 256 MB PC2700 (333 MHz) DDR SDRAM (расширяется до 1 GB)
Жесткий диск 40/80 GB Ultra ATA
Оптический привод DVD-ROM/CD-RW с щелевой загрузкой (возможен SuperDrive DVD±RW/CD-RW)
Порты 2×USB 2.0, 1×FireWire 400, DVI, 56K V.92, 10/100BASE-T Ethernet
Операционная система Mac OS X 10.3 Panther
Габариты и масса 5,08×16,51×16,51 мм, 1,32 кг



Максим Капинус

Глядя на коробку с Mac Mini, с трудом верится, что внутри находится вполне работоспособный компьютер с серьезной начинкой. Название для этого малыша подобрано очень точно – подобного «мини» никому еще до сих пор не приходилось видеть. И дело не в технологической трудности изготовления такого устройства или чрезвычайной плотности компонентов внутри. Просто Apple в очередной раз сделала это первой и в очередной раз очень качественно. Естественно, что Mac Mini недолго будет оставаться в одиночестве – совсем скоро подтянутся другие производители, желающие тоже получить хоть что-то за счет дизайна а-ля Apple.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Недорогой ПК от Apple с функциональностью офисного компьютера

ЗА
Компактные размеры; необходимая для домашнего пользователя функциональность

ПРОТИВ
Монитор и всю периферию придется покупать отдельно

Mac Mini поставляется без какой-либо периферии и монитора, поэтому придется докупать отдельно или использовать имеющиеся стандартные PC-мыши и клавиатуры. Тут нужно упомянуть, что компьютер без каких-либо проблем работает со всеми устройствами, корректно определяя даже производителя. Единственная причина, способная подтолкнуть к покупке именно apple-клавиатуры, – наличие у нее USB-хоста. Дело в том, что в Mac Mini присутствует всего лишь два USB-порта, которые мгновенно занимаются мышью и клавиатурой. После этого использовать еще какую-то USB-аппаратуру будет невозможно, придется приобретать «родную» периферию или USB-хаб с несколькими портами.

Включение компьютера вызывает второе удивление – Mac Mini практически бесшумен. О работающем ПК дает понять только окно загрузки Mac OS X на экране монитора. Только при использовании привода появляется отрезвляющий шум раскручиваемого диска.

На передней панели (хотя язык не поворачивается назвать это «панелью») присутствует щель для загрузки дисков в привод и маленький светодиод, сигнализирующий о работе. Порты и разъемы расположены сзади: питание от собственного внешнего блока, два USB-порта, модем, Ethernet 100MB/s, DVI, FireWire 400, выход на наушники или акустику – практически все, что может понадобиться для нетребовательного домашнего компьютера, подключенного к сети.

Конечно, начинка в виде PowerPC 1,42 GHz и видеокарты ATI Radeon 9200 вряд ли сойдет за высокопроизводительный или игровой компьютер, но это и не является целью Mac Mini. Основная задача такого ПК – работа в сети, с офисными приложениями, мультимедиа. И со всем этим Mac Mini справляется отлично. Помогают ему система Mac Os X и идущий в комплекте пакет iLife, в который входят все необходимые инструменты для прослушивания музыки, просмотра DVD и даже небольшой музыкальный редактор GarageBand 2 с поддержкой MIDI для особо творческих натур.



Последний, и наиболее важный параметр, с которым Mac Mini собирается завоевывать души потенциальных покупателей, – цена. Тут уже можно говорить не только о продукте для поклонников mac-культуры, но и для обычных домашних пользователей, включая тех, которые только собираются осваивать премудрости ПК. Дружелюбность ОС в сочетании с готовым набором Mac Mini должны привлечь и мечтавших ранее о Mac-совместимой системе, и новичков, планирующих приобрести компьютер.

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

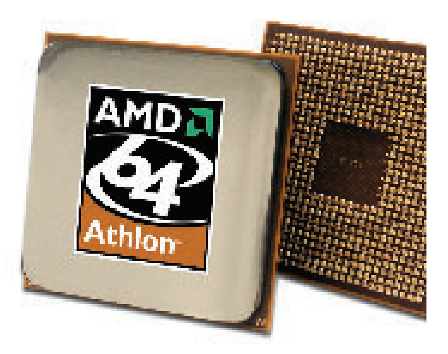
«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Intel Celeron D 320 (2,4 GHz, 256 KB L2-кэш) AMD Sempron 2400+ (1,67 GHz, 256 KB L2-кэш)	$85 $60
Чипсет Intel 865PE для Celeron D Чипсет NVIDIA nForce2 Ultra 400 для Sempron	$80 $75
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$55
На чипе Radeon 9550 128-bit, память 128 MB	$75
Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$65
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$160
DVD-ROM/CD-RW Combo	$35
Интегрированное аудио	–
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь PS/2	$8
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20
Внутренний модем PCI 56K V.90	$18

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $685/$655



ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО



AMD Athlon 64 3000+

$130

В то время как цены на Pentium 4 начинаются со $140, a Sempron 3100+ по-прежнему удерживается на довольно высокой отметке $115, для ПК среднего уровня имеет смысл рассмотреть как вариант Athlon 64 3000+. Он гораздо более производительный, чем Sempron 3100+, что компенсирует разницу в цене. К тому же линейка Athlon 64 поддерживает 64-битовые вычисления, технологию Cool'n'Quiet и защитную функцию, реализованную в Windows XP SP2.

DVD+/-RW NEC ND-3520A

$65

Универсальные DVD-рекордеры взяли очередной ценовой рубеж – $70. Конечно, присутствуют и модели стоимостью свыше $90, в чем-то превосходящие остальных конкурентов, но NEC ND-3520A лучше многих других справляется с записью дисков CD-R, DVD+R/RW и DVD-R, хотя чтение дисков, особенно невысокого качества, никак нельзя отнести к ее сильным сторонам. К тому же эта модель умеет записывать двухслойные диски DVD+R Dual Layer.



«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество





Intel Pentium 4 2,40A GHz (533 MHz FSB, 1 MB L2-кэш) AMD Athlon 64 3000+ (2 GHz, Socket 754)	$140 $130	Интегрированное аудио 5.1	–
Чипсет Intel 865PE для Pentium 4 Чипсет VIA K8T800, Socket 754	$80 $85	Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$85
2×512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$100	Клавиатура Logitech Internet Pro	$15
На чипе GeForce 6600, память 128 MB	$155	Мышь оптическая, USB	$20
160 GB, кэш-буфер 8 MB	$95	Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
LCD-монитор 17", время отклика 8–12 мс	$315	Акустика 5.1	$90
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$75	Внешний модем 56K V.92	$65

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1270/$1265

Прошедший месяц не принес каких-либо существенных изменений: если смотреть на списки комплектующих, то наши конфигурации претерпели минимальную коррекцию. Но если рассматривать количественные показатели и цены, то можно обнаружить позитивные сдвиги. Самый заметный, конечно же, – это увеличение объема оперативной памяти в ПК среднего уровня до 1 GB. Такая модернизация напрашивалась уже давно, ведь если речь идет о наиболее сбалансированной системе с точки зрения цены, производительности и функциональности, то 1 GB – как раз оптимальный объем по нынешним временам. Мы лишь ждали удобного момента, и вот, за последний месяц средний уровень цен на модули 512 MB снизился еще на $10, достигнув исторического минимума. Да и при покупке компьютера стоимостью свыше $1200 доплатить еще «полтинник» не слишком обременительно, а эффект от дополнительных 512 MB будет весьма ощутимым.

Здесь может возникнуть резонный вопрос: а почему бы, пользуясь случаем, не добавить второй гигабайт в ПК высокого уровня? С этим повременим, ведь пока совсем немногие игры выходят за рамки 1 GB оперативной памяти, и удвоить ее объем мы всегда успеем (благо рекомендованные материнские платы позволяют установить еще два модуля по 512 MB). Даже если мы говорим о ПК за $2000, не рекомендуем выбрасывать деньги на ветер.

Возвращаясь к нашему «Оптимальному ДПК», внесем еще одно маленькое, но приятное изменение – более производительная версия Athlon 64 3000+. Теперь мы рекомендуем именно эту модель, несмотря на то что более доступный Athlon 64 2800+ опустился ниже отметки $120: будет разумным добавить $10–15 за дополнительные 200 MHz, которые совсем не помешают такому процессору. Конечно, хотелось бы в среднем классе использовать платформу Socket 939, но цена на соответствующий Athlon 64 3000+ пока составляет порядка $155, да и материнские платы с таким разъемом в основной своей массе дороже $100. Поэтому оставим данный вариант для ПК высокого класса и заметим, что он становится все доступнее. По-

GeForce 6600 GT 128 MB

$225

Видеокарты на базе Radeon 9800 Pro уступили место более мощным и современным GeForce 6600 GT 128 MB, которые предлагаются практически по той же цене. В категории до $300 найти лучший Radeon пока что не получится, если говорить об AGP-моделях. Но владельцы платформ Intel 915P и VIA K8T890 с поддержкой PCI Express уже могут выбирать между семействами GeForce 6600 и Radeon X700.





Samsung SP2004C

$118

Винчестеры на 200 GB обладают лучшим соотношением цены и емкости: 1 GB обойдется всего в $0,6. Это не хуже, чем у большинства моделей на 160 GB с кэш-буфером 8 MB, и гораздо более выгодно в сравнении с другими – 120 GB/8 MB или 250 GB/8 MB, где стоимость гигабайта составляет более $0,7. Из моделей на 200 GB, доступных у нас, особо выделяются SATA-винчестеры с поддержкой технологии NCQ. Они чуть дороже своих EIDE-собратьев, но для нового ПК лучше выбрать их.

явление в продаже материнской платы Foxconn NF4UK8AA-8EKRS стоимостью приблизительно $115 – хороший повод для нас модернизировать платформу «Прогрессивного ДПК» с помощью чипсета NVIDIA nForce 4 Ultra.

Продолжается снижение цен на 17-дюймовые LCD-мониторы, что позволяет хотя бы отчасти компенсировать увеличившиеся расходы на память в компьютере среднего уровня. Правда, мы бы лучше переплатили лишнюю десятку за цифровой DVI-интерфейс, если бы такие модели почаще встречались в ценовой категории до $350. Еще одна вещь, которую очень хочется усовершенствовать в нашем «Оптимальном ДПК» (особенно теперь, когда он оснащен 1 GB), – это видеокарта. Несмотря на принадлежность GeForce 6600 к среднему классу, на практике он вряд ли заслуживает более высокого звания, чем «полноценный акселератор начального уровня». Все, что в прайслистах находится ниже GeForce 6600, даже при поддержке современных технологий работает слишком медленно в новых играх. Впрочем, достаточно много пользователей по-прежнему играют в Counter-Strike 1.6 (не путать с Counter-Strike: Source) или же увлекаются стратегиями и другими жанрами, где мощность видеокарты не так критична. Поэтому для тех, кто нацелен на «Бюджетный ДПК», даем наводку: в продаже замечена видеокарта GeCube Radeon 9550 Ultra с повышенной частотой графического ядра (до уровня Radeon 9600 Pro) по цене обычных Radeon 9550. Возможно, подобные решения есть и у других производителей, так что стоит при покупке еще раз изучить предложения компаний.

Еще одна хорошая новость для тех, кто рассматривает самую доступную конфигурацию: подешевели винчестеры емкостью 80 GB с кэш-буфером 8 MB – теперь их стоимость составляет в среднем $65, в то время как месяц назад – $72. В пересчете на гагабайт они по-прежнему серьезно отстают от более вместительных моделей ($0,8 против $0,59 у винчестеров на 160 GB), но при ограниченном бюджете выбирать не приходится. Вообще на данный момент самые привлекательные модели – емкостью 200 GB ($0,6 и меньше за 1 GB), которые предоставляют гораздо больше дискового пространства практически за те же деньги, что и 160 GB. Из них особенно выделяется Samsung SP2004C, победитель нашего недавнего теста. Этот жесткий диск не только производительнее, но и дешевле других конкурентов с интерфейсом SATA, так что в скором времени он (или его EIDE-версия SP2014N) наверняка попадет в конфигурацию среднего уровня.

По мере модернизации нашего «Оптимального ДПК» стирается грань между ним и «Прогрессивным ДПК». Но различия все же остаются существенными и выражаются прежде всего в том, что касается перспектив модернизации. Процессорные разъемы LGA775 и Socket 939 продержатся на рынке куда дольше, чем Socket 478 и 754, рекомендуемые в средней категории. Что интересно, хотя платформа Socket A в «Бюджетном ДПК» сегодня и выглядит эдаким анахронизмом, она вполне может протянуть на рынке так же долго, как и Socket 478. Тем не менее ближайшие два года – за процессорами под LGA775 и Socket 939, несмотря на то что за это время появятся новые типы разъемов.

Львиная доля разницы в цене между «прогрессивным» и «оптимальным» компьютерами приходится на графический акселератор, но здесь ничего не поделаешь: Radeon X800 XL является, не побоимся этого слова, наиболее доступным из высокопроизводительных графических решений. Еще один компонент, который добавляет стоимости и, в существенной мере, качества нашему ПК высокого уровня, – 19-дюймовый LCD. Хотя такие модели уже встречаются и до $400, мы все же рекомендуем более качественные решения. Например, Samsung 193P Plus – пусть дорогой и дефицитный, но это монитор номер один по итогам нашего недавнего тестирования, который в играх проявляет себя гораздо лучше предыдущей версии 193P.

Различия по другим позициям – например наличие звуковой платы или более продвинутой акустической системы, особой роли не играют, однако сказываются на общей стоимости «Прогрессивного ДПК». И, раз уж мы упомянули акустику, заметим: учитывая наши бытовые условия, в большинстве случаев лучше деньги потратить на качественные наушники – меньше будет проблем с соседями и родственниками. А с выбором оптимальной модели поможет специальный материал данного номера, в котором рассказывается о лучших наушниках для ПК.

«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Intel Pentium 4 530J (3 GHz, 1 MB L2-кэш) AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz, Socket 939)	$190 $155
Чипсет Intel 915P для Pentium 4 Чипсет NVIDIA nForce4 Ultra, Socket 939	$125 $115
2×512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$100
Radeon X800 XL 256 MB (PCI Express)	$370
200 GB, кэш-буфер 8 MB, SATA/NCQ	$120
LCD-монитор 19", время отклика 8–12 мс, DVI	$580
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$75
7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS	$75
Корпус Middle Tower ATX 450 Вт	$120
Клавиатура Logitech Media Keyboard	$30
Мышь оптическая, USB	$65
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Акустика 7.1	$130
Некоммутируемый канал	–

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $2015/$1970

ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.itc.ua/hl*.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА INTEL 915P

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Gigabyte GA-8GPNXP Duo	215	★★★★★	№ 3, март 2005
ABIT AG8-3rd eye	150	★★★★★	№ 3, март 2005
ASUS P5GD1	125	★★★★☆	№ 3, март 2005
Albatron Mars PX915P Pro	120	★★★★☆	№ 3, март 2005
Fujitsu Siemens D1826-G	110	★★★★☆	№ 3, март 2005
ECS Elitegroup 915P-A	95	★★★★★	№ 3, март 2005

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z815	75	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
HP DeskJet 3745	81	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
Epson Stylus C65 Photo Edition	82	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
Canon Pixma iP2000	95	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP DeskJet 5743	110	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP Photosmart 7660	140	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
HP Photosmart 7760	185	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
Epson Stylus Photo R300	185	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 об/мин, 8 MB кэш-буфер

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Samsung SpinPoint SP0812N	65	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	65	★★★★★	№ 3, март 2003
120 GB Western Digital WD1200JB	85	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Samsung SP1213N	85	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	95	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	95	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Samsung SP2004C SATA NCQ	115	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Maxtor 6B200M0 SATA/NCQ	128	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Seagate ST3200826AS SATA/NCQ	130	★★★★☆	№ 5, май 2005
320 GB Western Digital WD3200JB	225	★★★★★	№ 5, май 2005

ЭЛТ-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" Samsung SyncMaster 795DF	130	–	–
17" LG Flatron F720B	145	–	–
17" LG Flatron F720P	155	–	–
17" Samsung SyncMaster 757MB	175	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 797DF	175	–	–
19" LG Flatron F920B	245	–	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	285	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	300	★★★★☆	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ 5–12 мс, DVI

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" Hyundai ImageQuest L72D	349	★★★★☆	№ 6, июнь 2005
17" BenQ FP71V+	400	★★★★☆	№ 6, июнь 2005
17" LG Flatron L1730P	400	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" Samsung SyncMaster 172X	410	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" ViewSonic VP171b	440	★★★★☆	№ 6, июнь 2005
17" NEC MultiSync LCD1770NX	480	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
19" BenQ FP937s+	525	★★★★☆	№ 6, июнь 2005
19" Samsung SyncMaster 193P Plus	580	★★★★★	№ 6, июнь 2005

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Live! 7.1	35	–	–
Sound Blaster Audigy 2 7.1	55	–	–
Sound Blaster Audigy 2 ZS OEM	75	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS	105	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	185	–	–
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	№ 4, апрель 2002



Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. В большинстве случаев указаны прямые адреса для загрузки из Интернета, но иногда они отсутствуют в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, нет прямой ссылки и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

DivX Play Bundle for Windows 2000/XP 6.0

Adware

Разработчик DivXNetworks
Web-сайт www.divx.com/divx
Размер 7,4 MB
Страница загрузки www.divx.com/divx/play/download

Новая версия известного видеокодека. Основное отличие от предыдущей – введение понятия DivX Media Format. По словам создателей, теперь DivX – это уже не просто кодек. В DivX 6 появились такие вещи, как интерактивные меню и несколько субтитров/аудиодорожек для одного видео. Разработчик также заявляет об улучшении качества на 40% по сравнению с предыдущей версией (методика измерения не приводится). Кроме того, бесплатной версии DivX более не существует – самый урезанный вариант является adware.



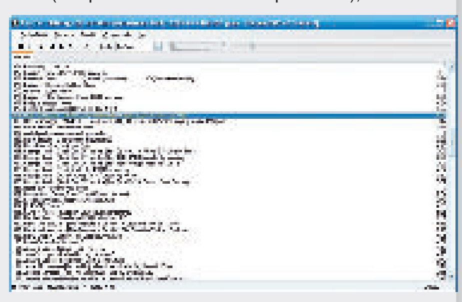
foobar2000 Full 0.9 Beta 4

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware

Разработчик Peter Pawlowski
Web-сайт www.foobar2000.com
Размер 1,4 MB
Страница загрузки www.foobar2000.com/download.html

Неказистый с виду, но очень функциональный аудиоплеер. Поддерживает массу форматов, позволяет проигрывать музыку из архивов (не распаковывая их при этом), отлично работает со списками воспроизведения, управляется с помощью настраиваемых горячих клавиш (действующих в любом приложении Windows).

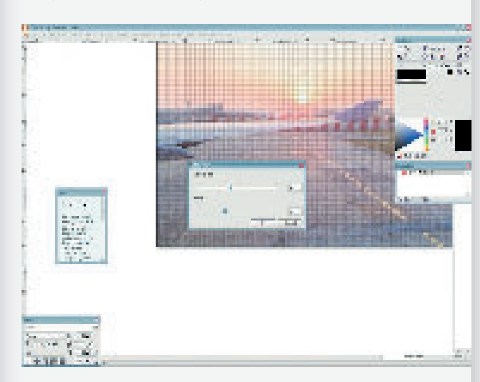


Microsoft Acrylic Beta

Freeware (180 дней, trial)

Разработчик Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/products/expression
Размер 77 MB
Страница загрузки www.microsoft.com/products/expression

Ознакомительная бета-версия профессионального графического редактора от Microsoft. Надо сказать, что Acrylic – не самостоятельная разработка Microsoft, в «прошлой жизни» он именовался Creature House Expression 3 и существовал в версиях для Windows и Mac. Кстати, «предыдущую версию нашего нового профессионального графического продукта» (так написано на сайте Microsoft) также можно бесплатно загрузить с сайта Microsoft (причем под старым названием).



Maxthon Standard 1.3.1

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware

Разработчик Mysoft Technology
Web-сайт www.maxthon.com/en
Размер 2 MB
Страница загрузки www.maxthon.com/download.htm

Maxthon – надстройка над Internet Explorer (хорошо известная нашим пользователям под старым названием MyIE2), добавляющая ряд очень полезных функций – например систему вкладок (когда все страницы открываются в одном окне), управление с помощью движений мыши, сменные оболочки и т. д.

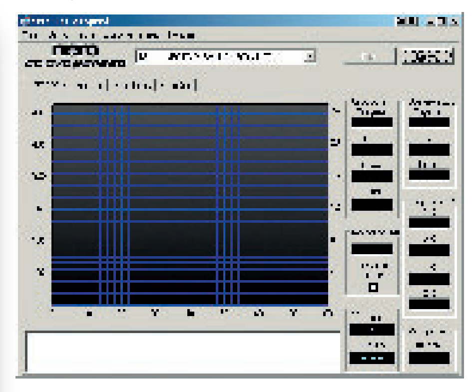
Nero CD-DVD Speed 4.0

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware

Разработчик Erik Deppe
Web-сайт www.cdspeed2000.com
Размер 588 KB
Страница загрузки www.cdspeed2000.com/go.php3?link=download.html

Nero CD-DVD Speed – утилита для тестирования оптических приводов. В четвертой версии значительно переработан интерфейс, в частности у окна Disc Info. Также улучшена процедура сканирования диска.



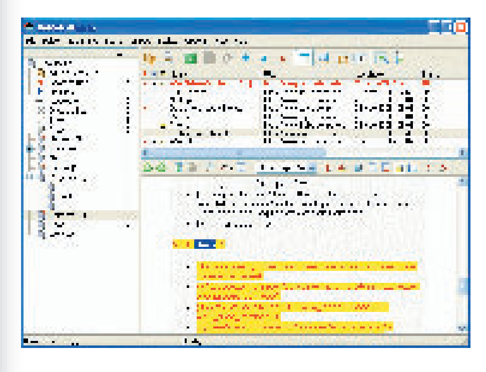
Website-Watcher 4.04 Beta 5a

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware

Разработчик Martin Aignesberger
Web-сайт www.aignes.com
Размер 2,9 MB
Страница загрузки www.aignes.com/download.htm

Программа для автоматической проверки Web-сайтов на предмет обновлений. Website-Watcher сохраняет на диске старую и новую версии и выделяет цветом найденные изменения.



WinDVD Platinum 7.0

Shareware

Разработчик InterVideo
Web-сайт www.intervideo.com/jsp/WinDVD_Profile.jsp
Размер 38 MB
Страница загрузки www.intervideo.com/jsp/WinDVD_Download.jsp

Очередное пришествие одного из лучших программных DVD-плееров. В седьмой версии появилась система аудио- и видеоцентров, усовершенствована уникальная технология TrimensionDNM, добавлена поддержка воспроизведения записей с цифрового телевидения (MPEG-2 Transport Stream) и др.



QDictionary



Freeware

Разработчик Anplex Software
Web-сайт www.anplex.ru/download.htm
Размер 800 KB
Страница загрузки www.anplex.ru/download.htm

При активном серфинге в зарубежном Интернете то и дело возникает необходимость в переводе какого-нибудь неизвестного слова. И пусть электронный Lingvo на порядок удобнее бумажного Мюллера, тем не менее, выделять слово, переключаться в словарь, искать его там – процедура хоть и не особо утомительная, но все же отвлекающая от процесса чтения. Можно ли сделать эту операцию совершенно «незаметной»?

Разработчики QDictionary утверждают, что да, и предлагают программу, осуществляющую перевод при простом наведении курсора мыши на незнакомое слово. При этом не потребуются никакие переключения между приложениями – перевод отобразится как всплывающая подсказка. Если же вас смущают ложные срабатывания, то программу можно настроить так, чтобы ее окно появлялось только при нажатии кнопки *Ctrl*. Вместе с QDictionary поставляется и словарь. Впрочем, энтузиасты уже создали альтернативную версию, в три раза больше стандартной. Ее можно скачать здесь: *allflats.ru/any/qdictionary.html*. Более того, никто не мешает вам в процессе работы с программой дополнять словарь собственноручно.

К сожалению, не обойдется и без упоминаний о недостатках. Пожалуй, единственным, но существенным ограничением окажется то, что QDictionary работает не во всех программах, а лишь в использующих стандартные компоненты системы. То есть в IE, надстройках над ним вроде Maxxthon, в Microsoft Outlook или в текстовых редакторах на стандартном движке (Notepad, Semagic) программа работает. Однако совместимости с альтернативными браузерами (Firefox, Opera) и с некоторыми редакторами (например, EmEditor), к сожалению, не наблюдается.

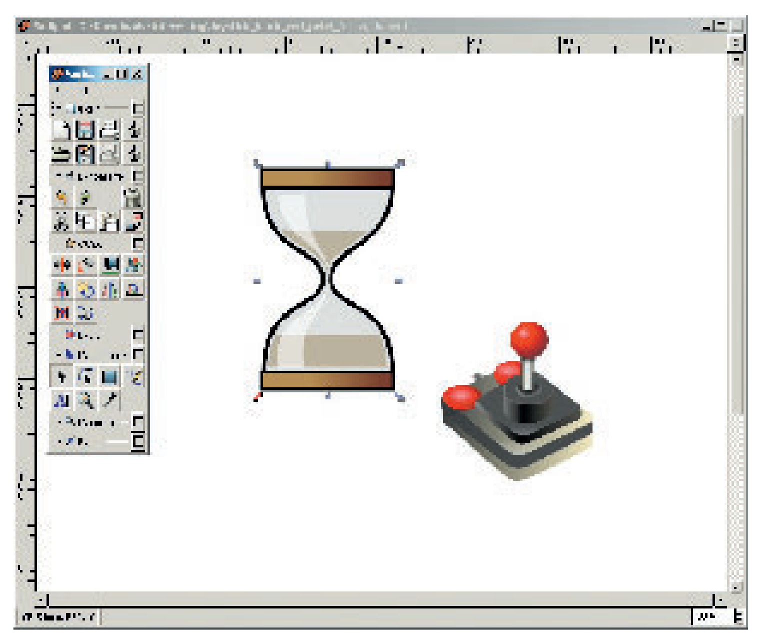
Впрочем, несмотря на этот достаточно весомый недостаток, программа все же действительно удобна при чтении текстов на английском языке.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень полезная утилита для серфинга в зарубежном Интернете

ЗА	ПРОТИВ
Исключительное удобство использования; бесплатная	Работает не во всех программах; по словарному запасу уступает более крупным словарям

Sodipodi 0.34



Freeware

Разработчик Lauris Kaplinski
Web-сайт www.sodipodi.com
Размер 4,7 MB
Страница загрузки www.sodipodi.com/index.php3?section=download

Многим из нас часто требуется решать задачи, связанные с применением специального ПО. Создать небольшой логотип или визитку – все это требует приобретения тяжеловесных и дорогих программ вроде Adobe Illustrator или CorelDRAW!, что совершенно неоправданно.

Как раз для таких случаев и подойдет небольшая и бесплатная Sodipodi, написанная эстонским программистом Лаурисом Каплински. Конечно же, сравнивать его творение с профессиональным ПО для создания и обработки векторной графики было бы неправильно, но со своей задачей Sodipodi справляется замечательно. Следует лишь перед инсталляцией установить библиотеку GTK+ Runtime Environment, которую нужно скачать отдельно (*www.dropline.net/gtk/download.php*).

Все наиболее популярные средства и инструменты присутствуют в полном объеме – тут и кривые Безье, и градиенты, и возможность трансформировать объекты различными способами. Под силу редактору и импортировать растровый файл для подложки и создания векторной копии. Конечно, интерфейс весьма непривычен, поскольку тут не встретишь знакомых по другим программам значков, но всплывающие подсказки помогут запомнить предназначение пиктограмм, а автоматически подстраиваемый язык интерфейса самостоятельно проверяет установки географического местоположения в Windows, позволяя избежать языковой проблемы при изучении программы. Кроме того, придется отвыкать и от привычного в таком ПО меню с инструментами – все функции редактора расположены на одной единственной панели, и искать что-либо не надо.

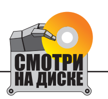
В качестве стандартного формата для записи документов Sodipodi использует SVG-файлы (Scalable Vector Graphics), построенные на языке XML и призванные составить конкуренцию технологии Flash. Одно из основных преимуществ SVG состоит в том, что его файлы можно легко просмотреть и отредактировать в любом текстовом редакторе. Пока что в браузеры поддержка SVG-графики не встроена, но на сайте W3C (*www.w3.org/Graphics/SVG*) можно найти ссылки на различные дополнения к браузерам, включающие поддержку этого формата.

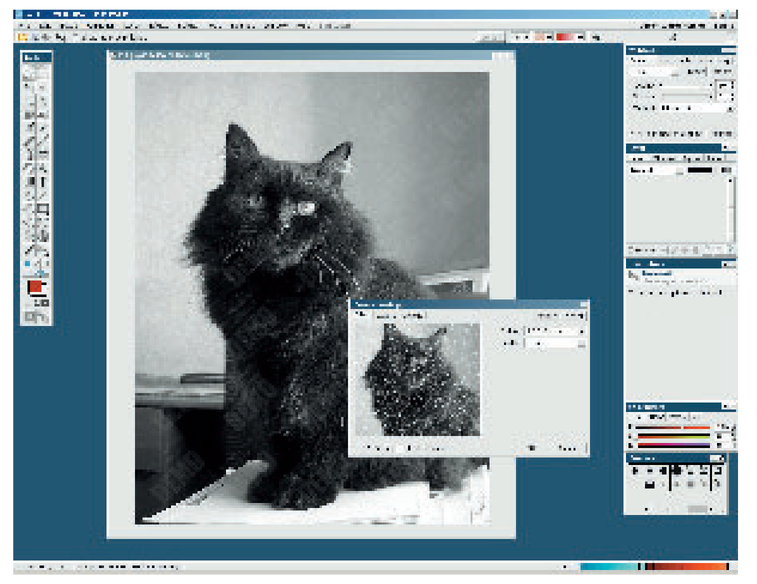
ВЕРДИКТ ★★★★★

Векторный редактор для любителей

ЗА	ПРОТИВ
Бесплатность; маленький размер дистрибутива; приличные возможности	Нет

Pixel32 1.0 RC3





ВЕРДИКТ ★★★★★

Интересный, но пока очень сырой графический редактор

ЗА	ПРОТИВ
Функциональность на уровне профессиональных продуктов; маленький размер дистрибутива	Огромное количество багов и недоработок

Shareware (регистрация – $35)

Разработчик Pavel Kanzelsberger
Web-сайт www.pixel32.box.sk
Размер 4,2 MB
Страница загрузки pixel32.box.sk/index.php?cat=Download

Очередная альтернатива продуктам софтверных гигантов появилась в лице Pixel32 – довольно оригинального проекта растрового редактора, созданного небольшой словацкой компанией. На деле программист у Pixel32 всего один – это Павел Канцельсбергер, который занимается и Web-дизайном, и портированием своего детища на различные платформы. Тут следует упомянуть о том, что проект разрабатывается не только для популярных Windows и Linux. Трудно представить, но Павел делает также Pixel32 под BeOS, QNX, Mac OS X и MorphOS.

Интерфейс очень похож на программы от Adobe, поэтому удобен и не требует долгого привыкания. Что же касается функциональности, то тут придраться просто не к чему. Готовые фотографии легко отредактировать с помощью различных инструментов вроде *Levels, Brightness and Contrast, Hue and Saturation*. Многие из них знакомы пользователям Adobe Photoshop, поскольку не только имеют идентичные названия, но и расположены примерно в тех же меню. Набор фильтров также вызовет изумление своим ассортиментом. Всевозможные эффекты размытия, деформации и текстурирования составляют лишь часть того, что умеет этот малыш. Поддержка же слоев и цветовых каналов ставит этот редактор в один ряд с профессиональными продуктами для обработки графики.

Пространства для творческой мысли Pixel32 тоже имеет предостаточно. Панель Tools предоставляет на выбор большой набор кистей, градиентов и прочего полезного инструментария, стандартного для «старших братьев». Сразу возникает резонный вопрос: как разработчик умудрился уместить все это в такой маленький дистрибутив?

Однако бочка дегтя все же присутствует и тут. Как видно из названия программы, данная версия – пока лишь Release Candidate 3. Несмотря на кажущуюся близость к финальному релизу, Pixel32 просто напичкан багами и проблемными местами, которые вызывают критические ошибки и вылеты ПО. К тому же некоторые инструменты банально незаконченны, и в результате их вызова появляется окошко с описанием будущего содержания. Немного сыровато, как для RC3.



УПРАВЛЯЕМ ПРОЦЕССАМИ

Станислав Олесь

Рано или поздно каждый пользователь Windows прибегает к системной утилите Task Manager. Закрыть ли зависшую программу или посмотреть, отчего система так загружена, – все это в ее силах. Однако по старой доброй традиции в стандартной программе от Microsoft предоставляется не так уж много возможностей. Со временем опыт пользователя растет, а вместе с ним растут и потребности. И тогда наступает момент, когда хочется найти альтернативный менеджер задач помощнее.

Process Explorer

Freeware

Разработчик Марк Руссинович

Web-сайт www.sysinternals.com/Utilities/ProcessExplorer.html

Размер 553 KB

Страница загрузки www.sysinternals.com/Utilities/ProcessExplorer.html

★★★★★

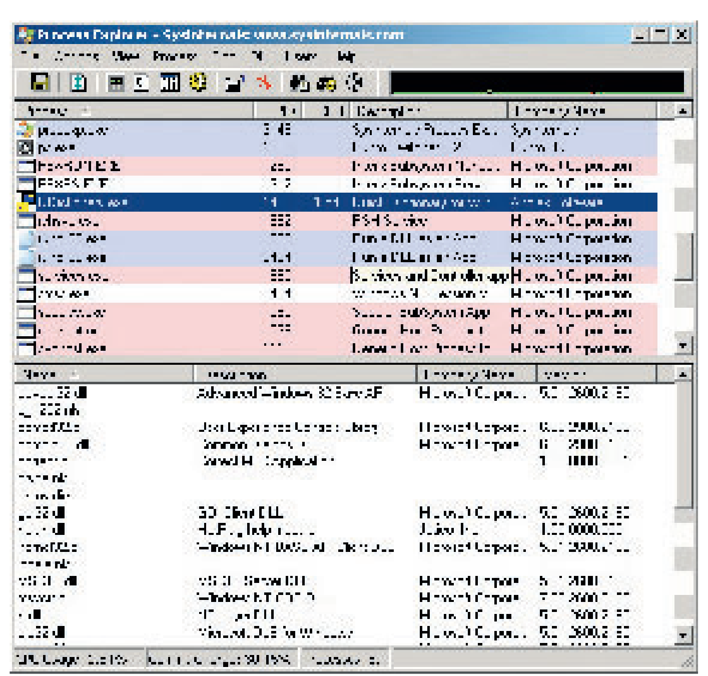
Хорошая альтернатива стандартному менеджеру задач

➕ Богатая функциональность; полностью заменяет стандартный Task Manager; бесплатность

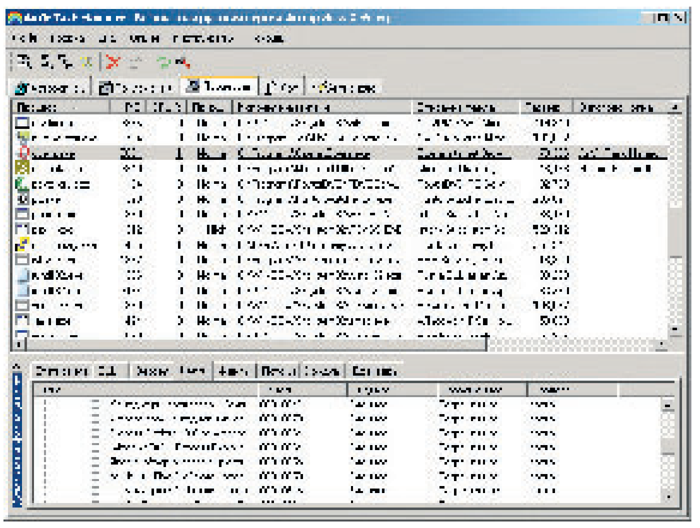
➖ Спартанский интерфейс

Одной из весьма мощных программ такого рода является бесплатная Process Explorer. Обладающая достаточно строгим интерфейсом, она рассчитана на опытных пользователей, ценящих функциональность больше красот интерфейса. Что же она умеет? Во-первых, завершение процесса в ней – дело мгновенное, а не требующее длительного ожидания, как в стандартном Task Manager. К тому же процесс можно приостановить, а потом продолжить. Во-вторых, предоставить большое количество информации по каждому отдельному процессу – используемые им *.exe-, *.dll- и обычные файлы, список потоков, а также его сетевые соединения. Последний пункт очень помогает в выявлении излишне активных в Сети программ. Список процессов отображается не только в виде простой таблицы, но и в виде дерева, демонстрирующего связи между процессами.

Кроме того, программа может ответить на вопрос, какой из процессов использует такой-то файл – достаточно лишь поискать имя этого файла в окне *Find Handle*... В числе многих достоинств Process Explorer отметим его возможность заменить собой стандартный Task Manager – в частности, вызываться вместо него по нажатию *Ctrl+Alt+Del*, что для многих пользователей куда удобнее, чем с помощью клика по значку в трее.



Process Explorer



Process Explorer

AnVir Task Manager



Freeware (русскоязычный вариант)

Разработчик AnVir Software

Web-сайт anvir.com/index_ru.htm

Размер 376 KB

Страница загрузки anvir.com/index_ru.htm

★★★★★

Отличная программа дополнительного мониторинга

➕ Богатая функциональность; удобный интерфейс; базовые антивирусные функции; бесплатность

➖ Не может заменить стандартный менеджер задач

Вторым по порядку, но не по функциональности у нас идет AnVir Task Manager. Его обычный вариант является платным, однако русскоязычная версия бесплатна – такую заботу о наших пользователях можно лишь приветствовать. Программа кажется более простой, нежели Process Explorer, однако на ее функциональности это никак не сказывается. Завершить процесс в ней так же легко, как и в Process Explorer, однако если он запускается автоматически, то пользователь может наряду с завершением процесса запретить и его автозапуск.

Вообще вопросу автозапуска в *AnVir Task Manager* посвящена целая закладка, на которой перечислены все программы, стартующие при загрузке Windows, вне зависимости от способа их регистрации. Не секрет, что это делается несколькими способами – через реестр, через регистрацию сервиса, через стартовое меню и т. д. Сам способ также отображается в окне. При этом каждую запись можно удалить, не прибегая к утомительному редактированию реестра. Более того, программа постоянно отслеживает изменения в этом списке и выводит при необходимости сообщение.

Что касается информации об уже запущенных процессах, то и тут AnVir на высоте. Можно узнать не только статистику или перечень открытых файлов, но и список созданных окон и используемых драйверов. В отдельной закладке ведется журнал запусков.

AnVir также является (как следует из его названия) антивирусом – впрочем, ему не по силам спорить с такими программами, как *Norton AntiVirus* или *Kaspersky Antivirus*, однако он способен справиться с наиболее распространенными вирусами – антивирусная база постоянно обновляется.

Отметим также наличие меню *Инструменты*, из которого можно запустить требующиеся время от времени инструменты тонкой настройки – например *regedit* или *msconfig*. И еще одна «приятность» – пиктограмма в трее, демонстрирующая не только загрузку процессора, но и обращения к жесткому диску.

Подводя итоги, хочется сказать, что функционально эти программы хоть и являются схожими, однако на деле скорее дополняют друг друга. На машине автора они работают в дружном тандеме, нисколько не конфликтуя, и помогают по очереди, в зависимости от обстоятельств.

DJ MIX STATION 3

Денис Галушка

Несомненно, в творчестве диджеев многих слушателей больше всего привлекают элементы импровизации в реальном времени, способность на ходу мастерски видоизменять всем известные композиции. Зачастую мы привыкли слышать такую музыку на вечеринках, фестивалях, в клубах. Однако учреждениям вроде школы или детского лагеря не всегда по карману заказать диджея с профессиональным оборудованием. А ведь тинейджерам хочется ощущать клубный колорит даже на дискотеках местного значения. В подобных случаях выручит DJ Mix Station 3 – достойное продолжение серии симуляторов диджейской аппаратуры.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличная программа для микширования композиций с помощью компьютера

ЗА
Небольшие размеры; детальное воссоздание профессионального диджейского оборудования; большие возможности; простота в освоении

ПРОТИВ
Небольшой выбор эффектов; слабые возможности для скрэтчинга

DJ Mix Station 3

Разработчик eJay/Atomix Production
Издатель Empire Interactive/«Бука»

Программа, размер которой составляет всего лишь 20 MB, представляет собой виртуальную модель профессионального пульта, подобного тем, что используют диск-жокеи. Главными атрибутами ее интерфейса, конечно же, являются две виртуальные пластинки, куда следует перетаскивать мелодии из вашей базы данных. При желании можно выбрать и другой внешний вид – консоль, где винилы заменены роликами прокрутки. И те и другие позволяют делать скрэтчи с помощью мыши, горячих клавиш или даже Web-камеры (!). Причем у вас есть возможность открывать любое количество окон с этой программой, что позволяет увеличить производительность. Вверху экрана находится диаграмма, отображающая звуковую модель композиции. Ее тактовый размер, равно как и частоту ударов в минуту, легко регулировать вручную.

Ко второму аудиовыходу (если такой имеется на звуковой карте) желательно подключить наушники – тогда у вас появится возможность прослушивать последующие треки в головных аудиомониторах, не оставливая основную тему. Ну и наконец, для серьезного использования программы непременно стоит выучить необходимые комбинации горячих клавиш.

Всегда под рукой диджея – регуляторы уровней громкости и скорости миксов. Однако главным инструментом в создании непрерывного трека из выбранных вами композиций является кроссфейдер, дающий возможность плавно переключаться с одной пластинки на другую. Новая функция Beat Lock позволит синхронизировать темпы миксов, проигрываемых на разных винилах. В программу также встроена система поиска музыкальных композиций, имеющихся в вашем компьютере.

Помимо непрерывного воспроизведения музыки, DJ Mix Station 3 обеспечивает возможность создания собственных ремиксов в реальном времени. Применять это свойство помогает целый ряд модулей.

EQ – простейший эквалайзер, предназначенный для варьирования уровней звучания отдельных частотных диапазонов. С помощью опций, представленных в разделе *Ремикс*, легко запрограммировать на повтор до 16 тактов мелодии. Воспроизводимый отрезок композиции будет высвечиваться на диаграмме, где очень просто отрегулировать его длину. Кроме того, в модуле имеется функция перемотки на промежуток от одного до четырех тактов вперед. В разделе *Очередь* можно выставить метки в ключевых (на ваш взгляд) точках трека (например, в начале рефрена или основной темы), после чего воспроизводить его с любого из этих мест.

Работа над ремиксами подразумевает также использование в композиции различных сэмплов: возможно, это будет вокальная вставка из какой-либо песни или мощная партия ударных инструментов – в любом случае вам непременно понадобится модуль *Сэмплер*. В нем доступно 12 слотов, куда загружаются фрагменты композиций в форматах MP3, WAV, OGG и др. По ходу воспроизведения музыки можно проигрывать любые из них.

Но и это далеко не все. Пакет поддерживает одиннадцать аудиоэффектов (расширить их ассортимент можно через Интернет). Одни из них довольно стандартны – например *Flanger* или *TK Filter V2*. Другие же имитируют наиболее часто используемые диджейские приемы работы с пластинками, и здесь следует упомянуть *Reverse* (прокрутка винила в обратном направлении), а также *Flippin' Double* (проигрывание каждого бита дважды). Кроме того, имеется пара эффектов для работы с уровнями громкости вокала и музыки. Они позволяют практически полностью избавиться от голосового сопровождения либо, насколько это возможно, от музыкального. Но, к сожалению, только три эффекта из данного модуля могут быть применены одновременно.

Начинающему диджею облегчит работу с этой виртуальной аппаратурой еще одна весьма полезная функция – *Автомикс*. Надо лишь указать желаемые настройки, а все остальное выполнит за вас программа, правда, не всегда удачно.

В заключение заметим, что DJ Mix Station 3 позволяет сохранять композиции в WAV- или MP3-файлы (битрейт варьируется), а также создавать образы Audio CD с вашими миксами. Кроме того, при желании можно транслировать ваш трек через Интернет.

ПРОГРАММЫ ИНТЕРАКТИВНОГО РЕЗЕРВИРОВАНИЯ данных на жестком диске

Ростислав Панчук

Ничто в нашем мире не вечно, и служившая верой и правдой операционная система в один прекрасный день начинает барахлить. Это может случиться как через год-два после ее установки, так и через пару месяцев – все зависит от того, как часто вы инсталлируете и удаляете новые программы и игры и прямыми ли руками они были написаны. Одним словом, рано или поздно систему придется спасать. Самое популярное в народе средство – полная переустановка – мера крайняя, и зачастую напоминает лечение головной боли гильотиной.

Но можно и просто поддерживать состояние папки Windows и системного диска в некоем фиксированном состоянии, с возможностью «отката» назад в случае какого-то ЧП. Первое, что приходит в голову, – стандартный сервис System Restore, однако он настолько примитивен и непредсказуем, да еще и на удивление ресурсоемок, что большинство пользователей сразу же отключают его: от греха подальше. Однако существуют прекрасные программные средства от сторонних разработчиков, одновременно имеющие сразу два преимущества: они делают ОС долговечнее и защищают ПК от вирусов, spyware и прочих угроз со стороны Интернета.

ShadowUser Pro 2.5

Shareware, $70

Разработчик ShadowStor
Web-сайт www.shadowstor.com
Размер 6,29 MB
Страница загрузки нет

★★★★★

Великолепная программа для защиты вашей системы и тестирования ПО

➕ Уникальность технологии; высокая эффективность работы; простота использования

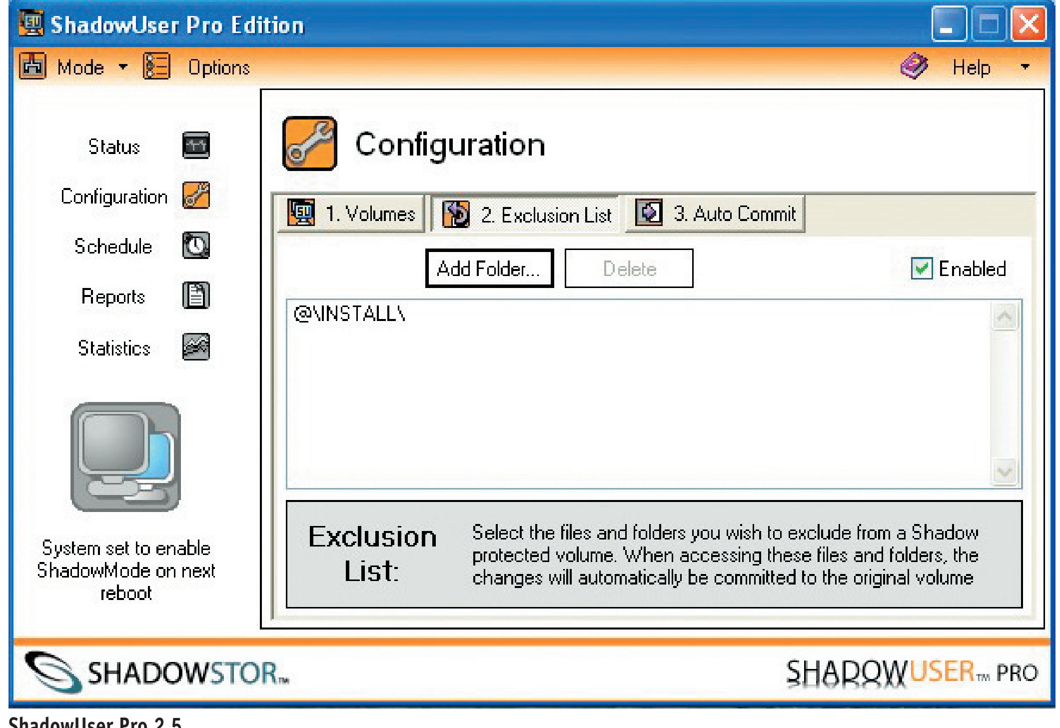
➖ Нет

Свершилось! Наконец-то пользователи могут не беспокоиться об обновлениях баз антивируса, инсталлировать любые программы, не обращая внимания на их происхождение – чем обычно люди и занимаются на своих компьютерах. Вы что-то стерли на диске, перестала работать какая-то программа, донимают «шпионы»? Что делать? Ничего. Просто перезагрузиться.

ShadowUser – это уникальная программа, которая позволяет операционной системе запускаться как бы на образе диска (snapshot). Фактически вы работаете на компьютере как обычно, но после перезагрузки диск выглядит совершенно чистым, как при изначально зафиксированной конфигурации, ведь после старта ОС вы работаете и изменяете не сам диск, а его snapshot, который затем удаляется. Отличительной особенностью данной системы является то, что образ хранится в незанятых данными секторах диска, так что пользователю деятельность ShadowUser никаких неудобств не причиняет. Но главное – тратить время на создание образа не нужно, все делается мгновенно!

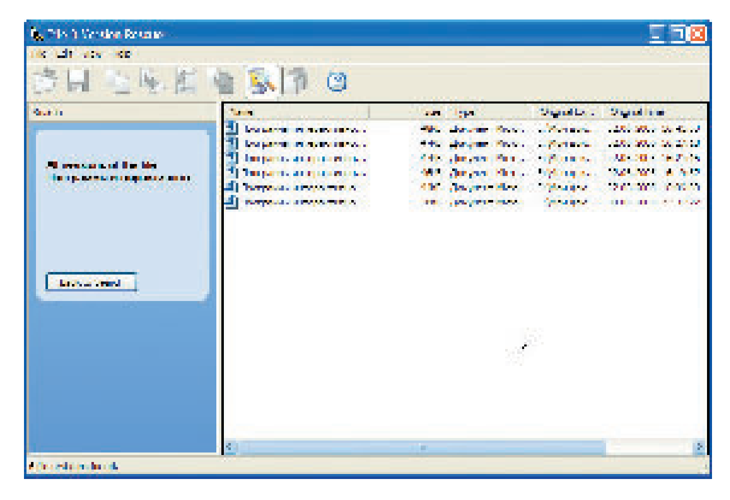
Было ли такое раньше? Да, но в несколько иной форме: например, те же Norton Ghost и Acronis TrueImage. Где, напомню, вы создаете image диска, запасшись предварительно несколькими гигабайтами пустого пространства на соседнем томе, а при ЧП загружаетесь со специальной дискеты/CD и восстанавливаете этот самый образ. Новая же технология устраняет все минусы Ghost: не нужно место для образа, не надо использовать дискету, можно спасти рабочие документы.

Спектр применения ShadowUser необычайно широк – интернет-кафе, компьютерные клубы, библиотеки и прочие «места общего пользования ПК». Пригодится он и дома, особенно при установке и тестировании ПО. По сравнению с ShadowUser вариант с Virtual PC для тестирования ПО выглядит куда бледнее – во-первых, высокая ресурсоемкость, слабая «виртуальная» графическая подсистема (в игры на таком виртуальном ПК не поиграешь), а также невозможность работы с ПО для Интернета. Да, создав виртуальную ЛВС с вашим ПК в качестве роутера, добиться положительного результата на этом поприще можно, но стоит ли, если есть столь замечательная альтернатива? С не меньшим успехом ShadowUser работает и постоянно. Достаточно раз установить операционную систему и все нужные программы, и, когда никакие



ShadowUser Pro 2.5

КТИВНОГО



Norton GoBack 4.0

изменения в их составе уже не предполагаются, элегантно перевести избранные логические диски в «режим тени» (*Shadow Mode*). Система будет работать так же, все изменения в реестр и конфигурационные файлы тоже будут вноситься, но… не на реальном диске, а на его виртуальном образе. Если же вдруг что-то пойдет не так (затерлась ветка реестра, потерялся нужный файл или завелся вирус), пользователю достаточно просто перезагрузиться, и Shadow-User смонтирует файловую систему на образе нетронутого реального диска. И так – сколько угодно раз. Кроме того, в качестве бонуса вы избавляетесь от накопленного за время работы «мусора»: временных файлов, cookies, кэша браузера, рекламного софта, который так и норовит прописаться на домашнюю страничку IE, и прочей «гадости». Удобно? Еще как!

А что же будет с пользовательскими данными (документами, картинками, сохраненными играми), спросите вы? Неужели они тоже пропадут при переходе в обычный режим? В таком случае есть несколько возможных вариантов – вы задаете папки-исключения, где все изменения будут сохраняться (например, *My Downloads, Избранное, Мои документы*); либо же просто копируете их вручную на другие, незащищенные логические диски. А еще лучше с самого начала перенести все важные папки (*Мои документы* и др.) на иные тома.

Norton GoBack 4.0

Retail, $50

Разработчик Symantec Corporation
Web-сайт www.symantec.com
Размер нет данных
Страница загрузки нет

★★★★★

Отличный сплав Ghost, Undelete и System Restore

+ Масса возможностей; надежность защиты данных
− Может приводить к незначительному понижению производительности ПК

Мысль о создании резервных копий жесткого диска с возможностью мгновенного отката к любому его предыдущему состоянию, согласитесь, кажется весьма интригующей. Вот только позволить себе держать на винчестере немалые образы его системного раздела сможет не каждый. Но погодите опускать руки – Norton GoBack надежно защитит ваши данные, в то же время не обременяя жесткий диск излишней информацией.

При первом же запуске GoBack предложит создать образы избранных дисков и интегрируется с Windows для постоянного мониторинга всех происходящих на ПК процессов. Кстати, размер образа не превысит 10% общего объема тома, так что такое название не совсем корректное. Понятно, что о деталях своей технологии Symantec распространяться не

спешит, но, по всей видимости, работает она по инкрементному принципу, т. е. фиксируется лишь измененная информация, а не весь образ диска, чем и объясняется столь скромный размер резервной копии. Фактически перед нами все тот же System Restore – но намного умнее и «продвинутее». Если творение Microsoft заботится только о важнейших системных файлах Windows, то в GoBack сохраняется вся структура жесткого диска. При каждом изменении его содержимого утилита автоматически создаст точку восстановления, и в случае возникновения каких-либо неполадок просто сделает откат (rollback) к предыдущему состоянию. Естественно, при этом все пользовательские данные будут утеряны, но после процедуры отката программа сама покажет список удаленных файлов и предложит восстановить требуемые. Более того, пользователь даже может создать... виртуальную копию нужного тома для просмотра его состояния.

В четвертой версии GoBack ее новый владелец, Symantec, пошла еще дальше. Да, «здоровая» система – это хорошо, а что делать, если потерялся/перезаписался отдельный файл? К чести разработчиков теперь данный вопрос тоже решен, причем кардинально. Достаточно щелкнуть по такому пациенту в Проводнике, и GoBack тут же отобразит список его «версий», которые она помнит. Вам же остается лишь перетащить одну из них на Desktop и тут же начать работу с этим файлом. Все!

Еще больший интерес вызывает технология SafeTry. Представьте себе: вы услышали о каком-то новом многообещающем приложении, но сомневаетесь в его надежности/наличии spyware и т. д. С SafeTry все просто: скачал, посмотрел, не понравилось – вытер одним щелчком мыши и не беспокоишься о последствиях.

Ну а что же делать в случае общего краха системы, когда она даже отказывается загружаться, спросят скептики. Ничего, просто нажать пробел после старта ПК. Так как в процессе загрузки компьютера GoBack опережает Windows, ее абсолютно не волнует состояние самой системы – рабочая она или нет. Надо только выбрать более раннюю точку восстановления и стартовать с нее, благополучно забыв о неполадках с Windows. Отличной защитой от детей и случайных посетителей послужит опция *AutoRevert*, которая автоматически через заданный промежуток времени (в конце дня, после перезагрузки системы и т. д.) выполняет откат системы к «чистому» состоянию; она наиболее полезна для контроля публично доступных компьютеров (в лабораториях, библиотеках, интернет-кафе).



Farstone RestoreIT 6.0 Personal Edition

Разумеется, подобные прогрессивные возможности даром не даются, и в данном случае придется расплачиваться некоторой потерей производительности системы (иногда, особенно в играх, это может быть весьма ощутимо) и, возможно, заметным «скрипением» жесткого диска в процессе резервирования данных (служба GoBack работает в фоновом режиме). Но несмотря на все – отличная замена System Restore!

Farstone RestoreIT 6.0 Personal Edition

Shareware, $30

Разработчик Farstone Technologies
Web-сайт www.farstone.com
Размер 14,6 MB
Страница загрузки требуется регистрация

★★★★★
Еще одна хорошая альтернатива System Restore
⊕ Функциональность; удобство в работе; простота в использовании; невысокая цена
⊖ Аналогичны GoBack

Неплохой конкурент GoBack, работающий по тому же принципу. Состояние диска сразу после своей установки RestoreIT воспринимает как некую отправную точку, а все последующие его трансформации будут фиксироваться по уже упоминавшемуся выше инкрементному принципу. Вот только в отличие от тех же Acronis TrueImage и Norton Ghost, где все изменения «привязываются» к уже существующему образу, здесь такие резервные копии существуют отдельно, что позволяет значительно сэкономить дисковое пространство.

RestoreIT предлагает сразу три алгоритма защиты и восстановления данных: *Quick backup, Complete Backup* и *File-level restore*. Кратко их проанализируем.

Quick backup – это, собственно, и есть описанный выше инкрементный backup. Поддерживается, увы, лишь системный раздел, но, как правило, этого вполне достаточно. Вот только стоит помнить, что данный способ хоть и является самым быстрым, будет совершенно бесполезным, если структура размещения информации на жестком диске изменилась (например, после дефрагментации). В таких случаях придется прибегнуть к помощи *Complete Backup* – как нетрудно догадаться, точному клонированию всего содержимого диска. И, наконец, *File-level restore* – восстановление индивидуальных файлов а-ля Undelete. По возможностям он полностью аналогичен таковому у GoBack, так что останавливаться на нем не будем.

Все операции по восстановлению данных (за исключением *File-level restore*) программа осуществляет в DOS-режиме, поэтому не зависит от состояния операционной системы. Есть и весьма полезный планировщик, позволяющий забыть о ручном резервировании информации. Достаточно задать ему промежуток времени, через который он будет сохранять всю изменившуюся информацию, и больше не задаваться этим вопросом. Либо же осуществлять автоматический rollback к предыдущему состоянию винчестера.

Одним словом, программа окажет помощь домашнему пользователю, страхуя его от всяческих ЧП. Небольшой объем и невысокая цена не станут ограничивающими факторами, а богатая функциональность удовлетворит самых взыскательных энтузиастов.

Заключение

Несмотря на то что количество ПО для резервирования информации на жестком диске сегодня превышает все разумные пределы, по-настоящему эффективных и удобных среди них до обидного мало. Две из рассмотренных в этой статье программ – GoBack и RestoreIT – в первую очередь акцентируют внимание на возможности отката к тому или иному состоянию системы в прошлом. ShadowUser, в отличие от них, имеет некий эталон, оригинальный диск, и постоянно возвращается к нему, не создавая никаких контрольных точек. Теоретически более удобен первый вариант, но у него есть серьезный недостаток – некоторое замедление работы ПК. Для офисных задач это несущественно, а вот энтузиастам, заядлым игрокам он вряд ли подойдет. В то же время ShadowUser никак не влияет на производительность ПК, что делает его более удачным выбором. Единственное, что следует помнить: ни в коем случае не использовать эти программы одновременно: тогда крах вашей системы гарантирован.



УТИЛИТЫ ДЛЯ ПРОСМОТРА ГРАФИКИ

Ростислав Панчук

Со временем у каждого владельца цифрового фотоаппарата, Web-дизайнера или просто фаната компьютерных игр или кино накапливается ну просто очень большая коллекция фотографий и картинок, которые надо упорядочить и время от времени просматривать. Стандартные средства Windows или файловых менеджеров малофункциональны и не очень удобны, поэтому единственной реальной альтернативой им являются специализированные программы–просмотрщики графических файлов (viewers).

Сначала давайте определимся, какими же достоинствами должен обладать идеальный viewer. Во-первых, это наличие большого количества поддерживаемых стандартов графических файлов – неизвестно, в каком экзотическом формате может быть закодирован снимок, попавший на ваш винчестер. Во-вторых, это высокая скорость работы программы даже на слабом компьютере – кому захочется несколько секунд ждать появления следующего слайда? Естественно, для комфортной работы необходима полноценная интеграция с оболочкой Windows, не последнюю роль играет и цена, далеко не всегда соответствующая возможностям утилиты. Полезными будут и встроенные функции по элементарному редактированию цифровых снимков (удаление эффекта «красных глаз», кадрирование, изменение яркости/контрастности, наложение разнообразных спецэффектов и т. д.). Исходя из этого перечня, мы отобрали, на наш взгляд, наиболее удобные и функциональные утилиты.

ACDSee 7.0

Shareware, $50, версия PowerPack – $80

Разработчик ACD Systems
Web-сайт www.acdsystems.com/English/Products/ACDSee/index.htm
Размер 14 MB (PowerPack – 19 MB)
Страница загрузки www.acdsystems.com/English/Products/ACDSee/ACDSee-Download

★★★★★

Практически идеальный комплект из viewer, графического редактора и утилиты для печатания фото, но слишком дорогой

+ Высокая скорость работы по сравнению с предыдущей версией; ряд полезных нововведений; множество поддерживаемых форматов графических файлов
– Высокая цена

Пожалуй, трудно найти человека, который бы не слышал о ACDSee – самой популярной и быстрой программе для просмотра фото, являвшейся примером для остальных разработчиков. Но все это было давно, еще во времена версии 3.0. А потом ACD Labs настолько увлеклась добавлением все новых и новых функций, что напрочь забыла о скорости работы своего детища, и последующие релизы стали работать гораздо медленнее. В результате определенная часть пользователей перешла на более шустрые, хоть и менее функциональные клоны ACDSee. К счастью, выход новой, 7-й, версии программы полностью реабилитировал разработчиков.

Главное и важнейшее нововведение – существенно увеличенная скорость загрузки изображений; теперь на мощном ПК ACDsee показывает их почти мгновенно, практически не уступая в этом аспекте IrfanView. Конечно, на слабых машинах «ниже гигагерца» картина может быть не столь радужной, но все равно прогресс ощутим – после предыдущих версий новый ACDSee кажется просто «реактивным». Интересно, что сделано это было вовсе не за счет отказа от ненужных модулей – наоборот, возможности ACDSee только расширились. В частности, стоит отметить усовершенствованное взаимодействие с цифровыми камерами (например, появился подсчет свободного места на карте памяти прямо из viewer) и возможность импорта фотографий непосредственно из мобильного телефона. ACDSee снова возвращается на лидирующие позиции, и подобные инструменты – тому прекрасное подтверждение.

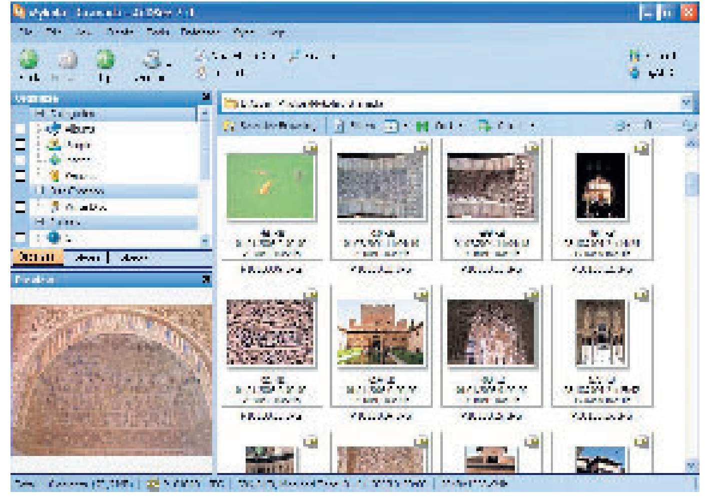
Прогресс коснулся и собственно умения программы «глядеть» и редактировать фото: теперь она научилась работать со снимками в RAW-формате практически всех современных моделей фотокамер, от Canon до Minolta. Появилась и поддержка более совершенного формата сжатия – JPEG 2000, инструмент Curves для коррекции экспозиции, еще более расширились возможности редактирования изображений. Ну а навигационная панель и «увеличительное стекло» (Magnifying Glass) упростят просмотр панорам и особо объемных слайдов. Плюс удобный и не перегруженный лишними опциями интерфейс, оставляющий после себя только приятные впечатления.

Существенной доработке подверглись средства каталогизации фотоархива – например, внедрены системы рейтингов и категорий. Кроме того, каждой фотографии можно присвоить ключевые слова и добавить короткую аннотацию. Для облегчения менеджмента особо большого фотоальбома и выбора лучших снимков пригодится Image Comparison Tool, а наконец-то заработавший *Календарь* позволит быстро отсортировать их по дате.

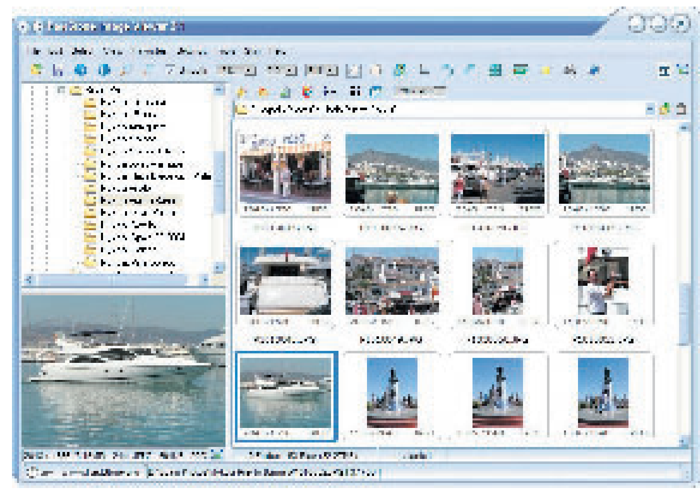
Что же касается креативных функций, то нельзя не отметить возможность создания PDF- и Flash-слайд-шоу для пересылки по e-mail и публикации в Интернете, а также встроенный мастер записи фотографий и прочих мультимедиафайлов на CD/DVD. Кстати, теперь программа оперирует с 48-битовыми изображениями и умеет калибровать цвет на экране, как все профессиональные пакеты наподобие PhotoShop. С правильно настроенным «железом» больше не будет досадных различий между изображением на мониторе и твердой копией, а значит, домашняя фотолаборатория станет еще более совершенной.

И, разумеется, стоит вспомнить о незаменимых компаньонах ACDSee – графическом редакторе FotoCanvas и утилите для печати фотографий FotoSlate. Первый, обзаведясь еще несколькими полезными инструментами вроде Dodge и Burn, модулем пакетной обработки файлов и мастером автоматической коррекции снимков, стал, пожалуй, лучшим в своей категории. FotoSlate же по-прежнему позволяет качественно печатать фотографии с помощью самых различных шаблонов – от индексов до календарей и обложек для CD.

Очень приятно, что за столько лет обзор ACDSee можно снова завер-



ACDSee 7.0



FastStone Image Viewer 2.1

шить на мажорной ноте. Наконец-то «семерка» избавилась от всех недостатков предыдущих версий и стала новым стандартом в индустрии, на который должны равняться все конкуренты. Великолепный выбор для цифрового фотографа! Если вам не жалко $80, конечно…

FastStone Image Viewer 2.1

Freeware

Разработчик FastStone Soft
Web-сайт www.faststone.org
Размер 2,5 MB
Страница загрузки www.faststone.org/download.htm

★★★★★

Замечательная замена ACDSee

⊕ Бесплатный; более 30 поддерживаемых форматов графических файлов; быстрота и удобство в работе

⊖ Нет календаря; кэширование пиктограмм в больших каталогах картинок занимает довольно много времени

Наконец-то у ACDSee появился достойный соперник! У FastStone Image Viewer есть все, что требуется от первоклассного просмотрщика картинок – высокая скорость, удобство в работе, функциональность, а главное – полная бесплатность.

В интерфейс программы влюбляешься с первого же взгляда – более элегантный, красивый и продуманный найти будет трудновато. Например, во время полноэкранного просмотра стоит только подвести мышь к краю экрана, и тут же появляются нужные панели. Технической проблемой абсолютно всех просмотрщиков является неудобный браузинг единичных фотографий в архиве. Вариантов, по сути, два – либо быстро «промотать» не интересующие вас снимки (хорошо, если их два десятка, а не две сотни), либо выйти в стандартный режим программы, выбрать мышью нужный thumbnail и продолжить просмотр. FastStone Viewer избавляет нас от подобной рутины – для этой цели прекрасно послужит всплывающая навигационная панель. Не отрываясь от просмотра, пользователь просто выбирает мышью нужную группу фотографий и мгновенно переходит на них. Справа расположилось окно EXIF-информации (отображает различные служебные данные фотоснимка вроде модели камеры, времени выдержки, величины фокусного расстояния, значения ISO и т. д.), а слева – панель редактирования изображений во всей красе. Здесь и настройка яркости/цветопередачи/резкости, непременный инструмент для коррекции «красных глаз» и даже с десяток симпатичных эффектов. Подобная схема интерфейса на практике оказалась необычайно удобной, и уже за нее одну программа вполне достойна пятерки. Но разработчики на этом не остановились: технология smooth rendering облагородит особенно «шумные» изображения, снятые с высоким значением ISO, папка *Избранное* облегчит менеджмент фотоархива, а поддержка сканеров и цифровых камер позволит напрямую получать из них изображения, минуя стороннее ПО.

Разумеется, не забыта и такая модная функция, как слайд-шоу. Более 150 различных эффектов перехода, фоновая музыка на ваш выбор, текстовые комментарии – и море удовольствия вашим гостям гарантировано. Теплых слов заслуживает и апплет *e-mail Photos*. Больше не надо вручную уменьшать изображения, присоединять их к письму и т. д. – программа автоматически сделает все за вас, и пользователю остается лишь указать e-mail адресата. И наконец, достойно завершает картину модуль пакетного конвертирования и переименования снимков. Для полного счастья не хватает лишь календаря, но, учитывая запал разработчиков, вряд ли нам придется ждать его долго. И все это, напоминаю, совершенно бесплатно!

XnView 1.75



Freeware, версия Deluxe – €39

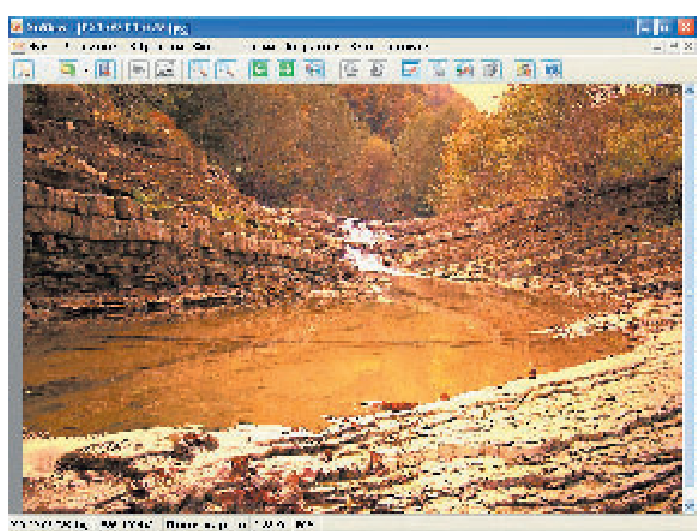
Разработчик Pierre-e Goudelet
Web-сайт www.xnview.com
Размер 5 MB
Страница загрузки www.tucows.com/adnload/290806_113787.html

★★★★★

Одна из лучших программ для просмотра графики

⊕ Отличная функциональность; бесплатность; русско- и украиноязычный интерфейс

⊖ Немного медлительная в работе



XnView 1.75

Удачное сочетание отличной функциональности с абсолютной бесплатностью программы. Потенциал XnView действительно огромен – утилита поддерживает просмотр более 400 (!) графических форматов, а также позволяет конвертировать изображения в 40 форматов. Удачно реализованы и опции по редактированию – здесь и тонкая настройка яркости/контрастности, цвета, множество дополнительных фильтров и эффектов, которых с лихвой хватит практически для любых задач. Присутствуют и функция по захвату скриншотов, создание HTML-фотоальбомов (программа генерирует Web-страницу, на которой thumbnails служат ссылками на исходные файлы), контакт-листов и др. Особый восторг вызывает мастер пакетного преобразования файлов, достойный выделения в отдельную утилиту. К услугам пользователя множество различных эффектов, а количество последовательных операций не ограничено. Более того, созданный сценарий можно сохранить для последующего применения. Приятно удивили и настройки интерфейса: предлагается несколько схем его расположения, также можно изменить внешний вид панели инструментов на что-то более экстравагантное, нежели ее стандартные настройки. В общем, функциональности XnView действительно не занимать, поэтому неудивительно, что программа получила высшие оценки от многих авторитетных сетевых ресурсов (Tucows, ZDNet, NoNags...). Единственное «но» – некоторая медлительность в работе утилиты, но это мелочи в сравнении с ее многочисленными достоинствами.

IrfanView 3.97

Freeware

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Разработчик Irfan Skiljan
Web-сайт www.irfanview.com
Размер загружаемого файла 812 KB
Страница загрузки www.tucows.com/preview/194967.html

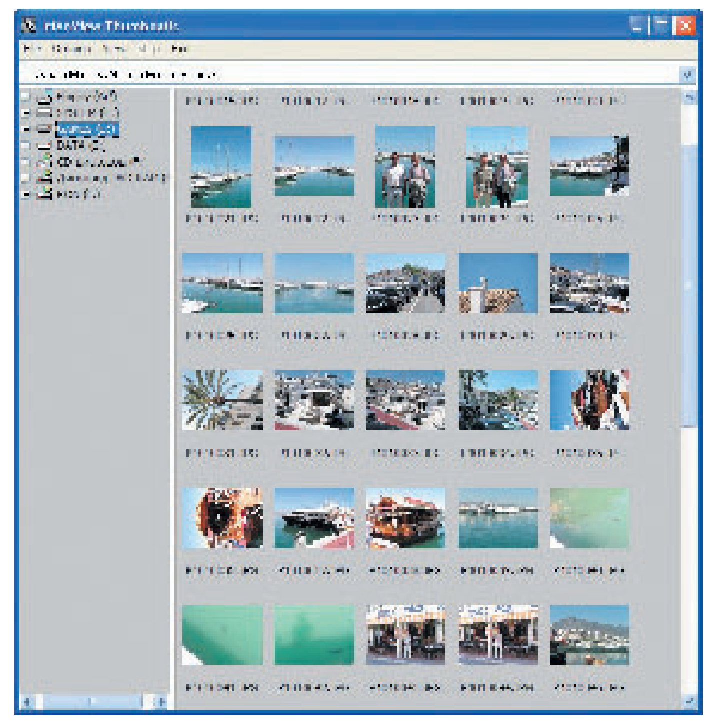
★★★★★

Удачное сочетание функциональности, высокой скорости работы и компактности

⊕ Бесплатный; высокая скорость работы

⊖ Спартанский интерфейс; неудобный thumbnail-браузер

Еще один высококлассный бесплатный viewer. Основной идеей программы разработчик определил большую скорость работы, в угоду чему ее интерфейс был максимально облегчен – в результате утилита демонстрирует просто чудеса производительности даже на древних компьютерах. Возможности по редактированию фото у IrfanView довольно стандартные – баланс цвета/яркости/контраста/насыщенности, простенький effect browser, удаление эффекта «красных глаз» и т. д. Доступно также пакетное преобразование графических файлов, создание слайд-шоу с последующим его сохранением как исполняемого файла. А вот thumbnail-браузер здесь реализован в виде отдельного окна, что, на мой взгляд, довольно неудобно, хотя наверняка у такого решения найдутся свои поклонники. Программа может функционировать и в качестве snapshot-менеджера, а также отображает детальную информацию о снимке и EXIF-данные. Последняя опция, кстати, является стандартом для всех утилит этого класса. Ну а после установки вороха дополнительных плагинов IrfanView превращается в полнофункциональный медиаплеер, способный проигрывать все популярные аудио- и видеоформаты. Если скорость просмотра для вас главное, а некоторые неудобства в браузинге фотоархива не имеют особого значения, обратите на IrfanView самое пристальное внимание.


IrfanView 3.97

Ashampoo Photo Commander 3.02

Shareware, $50

Разработчик Ashampoo GmbH & Co. KG
Web-сайт www.ashampoo.com
Размер 10,6 MB
Страница загрузки www.ashampoo.com/internet/shareware/0518.htm

★★★★★

Платный наследник SlowView теперь не представляет никакого интереса. Увы...

⊕ Симпатичный внешний вид; легкость в работе

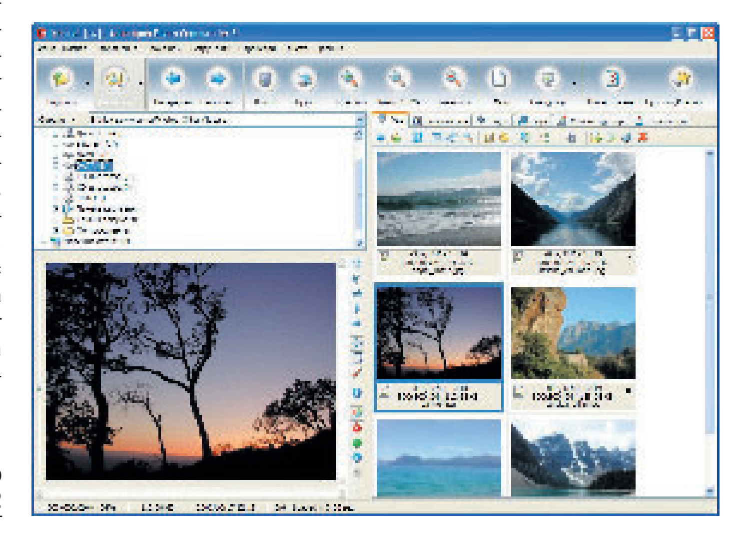
⊖ Скромная функциональность; большой размер

Все-таки удивительные метаморфозы нынче происходят с программами. Не успели мы похвалить Brennig's за отличное сочетание удобства и бесплатности, как разработчик «прикрыл лавочку» и начал распространять программу уже на платной основе. К счастью, теперь у нас есть замечательный FastStone Viewer, так что это не такая уж большая потеря... но давайте все-таки посмотрим, во что превратился наш Brennig's, ранее также известный как SlowView.

С первого же взгляда в глаза бросается симпатичный интерфейс, до боли напоминающий все тот же ACDSee, разве только с более красивыми и крупными пиктограммами. Как и его идейный наставник, продукт от Ashampoo тоже умеет работать со всеми мультимедиафайлами – не только различными форматами картинок, но и аудио/видео. Ну а чтобы не потеряться в таком «мультимедиа-компоте», авторы программы внедрили удобные фильтры для их упорядочения и каталогизации.

Скорость работы PhotoCommander весьма высока – новые изображения появляются почти мгновенно, есть также же возможность создания слайд-шоу. К сожалению, ни о каких мало-мальски серьезных средствах редактирования изображений (хотя бы на уровне того же FastStone Viewer) речь не идет, хорошо хоть есть модуль пакетного конвертирования групп фото, создания фотоальбомов и записи изображений на CD. В принципе, отсутствие функций фоторедактора не смертельно – ведь все равно в большинстве случаев приходится прибегать к услугам программ вроде Paint Shop Pro. С другой стороны, для бесплатной утилиты подобный недосток был бы несущественным, но за $50 уж лучше взять ACDSee...

P.S. Кстати, чем объясняется громадный объем инсталляционного файла, автор этих строк ответить затрудняется. В случае с тем же ACDSee хотя бы все ясно, а здесь-то за что? За пару примитивных эффектов да красивые пиктограммы?


Ashampoo Photo Commander 3.02

Picasa 2.0

Freeware

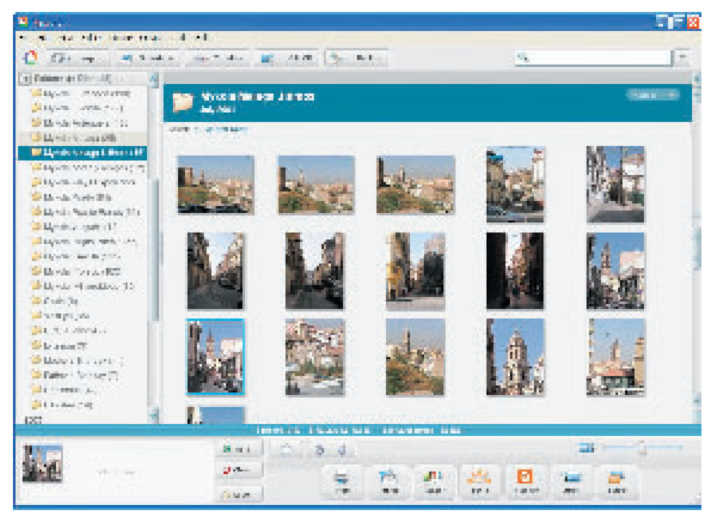
Разработчик Google
Web-сайт www.picasa.com
Размер 3,16 MB
Страница загрузки www.picasa.com/download/index.php



Замечательный бесплатный viewer от Google

+ Масса интересных нововведений; эргономичный интерфейс
− Полноэкранный просмотр фото доступен только в режиме слайд-шоу

Нет, положительно с Google ни в чем соревноваться нельзя – задавит авторитетом. Picasa – очередной пример творческого подхода компании. Выкупив ничем не примечательный shareware-viewer, Google снова совершила мини-революцию, на этот раз – в стане просмотрщиков графики. Прежде всего – придав программе статус freeware; информация должна быть бесплатной, не правда ли? Затем последовала очередь интерфейса и алгоритма поиска картинок – вряд ли кто-то сможет составить конкуренцию Google в этой области. Теперь пользователю вовсе не требуется складировать фотографии/обои/скриншоты в одной-единственной папке – Picasa самостоятельно найдет их и отсортирует по дате создания. Директория, в которой они лежали, автоматически послужит названием для фотоальбома, так что если в свое время вы добросовестно размещали каждую новую серию фотографий в отдельном каталоге, ничего больше делать и не надо. Нечто подобное, только для всех документов, планирует реализовать Microsoft в своей новой ОС Longhorn; в Picasa это доступно уже сейчас. В любой момент ту или иную группу фотографий можно переименовать, локализировать их местоположение на жестком диске, добавить комментарии – все это делает работу с разрозненным фотоархивом практически неотличимой от «обычного». Режимов работы у программы два – глобальный (Library Mode), где каждая папка с картинками представлена в виде фотоальбома, и индивидуальный, по совместительству выполняющий функции собственно просмотра и редактирования изображения. Интерфейс последнего весьма схож с таковым из FastStone Viewer: сверху – оригинальная навигационная панель, слева – панель настройки и коррекции фотографий. Ну а нижний край экрана отведен под различные служебные опции (печать, пересылка по e-mail, создание коллажей и т. д.).



Picasa 2.0

Но Google не была бы сама собой, если б не внедрила пару уникальных функций. Например, Timeline – этакий футуристический календарь. Если вкратце, то все каталоги с вашими графическими творениями будут выстроены в аккуратную цепочку – от начала вашей карьеры фотографа до нынешнего дня. Каждый альбом будет помечен пиктограммой первой картинки, и она же будет продублирована на заднем фоне. Щелчок мышью по избранной папке запускает слайд-шоу. Смотрится это совершенно умопомрачительно, и первые 15 минут оторваться от данного процесса положительно невозможно. И наконец, рассылка фото по электронной почте. Кроме работы с почтовыми клиентами, Picasa в полной мере поддерживает и «родную» почтовую службу Gmail. Лимит вложений на одно письмо установлен в районе 10 MB – более чем достаточно для нужд среднестатистического фотографа-любителя. В общем, заслуженное «отлично». Так держать, Google!

Вопросы и ответы

Если у меня работает какой-либо медиаплеер (Winamp, Windows Media Player), а потом я запускаю ресурсоемкий процесс (например, упаковка или распаковка большого архива, установка программ или игр), то звук в системе начинает «тянуть» и «хрипеть». У меня процессор Celeron 1,7 GHz, материнская плата ASUS P4C800-E Deluxe. На старой материнке DFI NB70-BC подобной проблемы не наблюдалось.

Вопрос по e-mail

Скорее всего, у вас проблема в устройствах, которые конфликтуют между собой за право использования тех или иных ресурсов. Проверьте в *Панели управления* во вкладке *Система*, корректно ли установлены драйверы всех устройств и нет ли восклицательных знаков на значках некоторых из них. В качестве дополнительного средства рекомендуется установить драйверы материнской платы, которые идут в комплекте с ней.

Подскажите, что мне лучше приобрести для видеозахвата с кассет VHS и SVHS: видеокарту с поддержкой VIVO (x700 Pro His), ТВ-тюнер (Aver 305 или COMPRO VideoMate) или специальную карту? Интересует ценовой диапазон до $100.

Евгений Першин, вопрос по e-mail

При таком ценовом ограничении нужно сразу забыть о специальных картах видеозахвата: они стоят гораздо дороже. Наилучшим выбором, на наш взгляд, было бы приобретение ТВ-тюнера, желательно на чипе Philips. При выборе можете ориентироваться на тест этих устройств, который был опубликован в декабрьском номере «Домашнего ПК», или посмотреть онлайн-версию статьи по адресу www.itc.ua/article.phtml?ID=19265&IDw=45&pid=20

После инсталляции драйверов и ПО для ТВ-тюнера AverMedia 305 и последующего запуска программы просмотра ТВ выскакивает сообщение «Внимание: звуковая плата недоступна!». Далее все запускается и работает как положено, со звуком. Но при попытке записать что-либо окно программы гаснет, и появляется окно с сообщением

Ремонт и техобслуживание клавиатуры

Кирилл Панин

Прежде чем приступить к практической части материала, сделаем небольшое лирическое отступление. Все-таки клавиатура, являясь незаменимым компонентом ПК, часто остается без внимания, что выражается не только в том, что ее не хотят чистить или ремонтировать. Мы очень мало о ней знаем, и этот пробел в нашей компьютерной грамотности необходимо восполнить.

По мере развития высоких технологий клавиатуры тоже совершенствовались, хотя выглядят они во многом так же, как и двадцать лет назад. Менялись стандарты расположения клавиш, изобретались новые конструктивные элементы (поначалу использовались клавиши на механических микрокнопках, затем на герконах, теперь чаще всего применяются пленочные конструкции). Себестоимость первых клавиатур на микропереключателях была очень высокой из-за дороговизны элементной базы. Добавить к этому необходимость ручного монтажа, наличие корректирующих цепей для устранения дребезжания контактов, различных пружинок, направляющих, фиксаторов, внутреннего контроллера – и получалось устройство стоимостью несколько сотен долларов. Надежность первых моделей была весьма низкой, их часто приходилось ремонтировать, да и эргономика хромала – нечеткие нажатия, тугие клавиши, шум… Разумеется, подобная ситуация никого не устраивала, и на смену этим клавиатурам пришли герконовые.

Геркон (сокращение от словосочетания «герметичес-кий контакт») – это устройство, в котором в герметичной трубке находится контактная группа, замыкающая под воздействием магнитного поля (например, при приближении магнита). Герконы на порядок повысили надежность клавиатур, в связи с чем исчезла необходимость частого ремонта. Уже не требовался сильный нажим, а значит, снизился шум и повысилась комфортность использования. Герконовые кнопки можно было изготавливать на потоке, что существенно уменьшило стоимость клавиатур – до нескольких десятков долларов. Удешевление этих устройств происходило вместе со снижением стоимости остальных узлов компьютера и сделало ПК доступным по цене для домашнего использования.

В свое время существовало несколько перспективных разработок – сенсорные, пленочные, индуктивные конструкции. Но каждая из них имела ряд недостатков, основным из которых было несовершенство производственного процесса. Вполне возможно, что мы получим принципиально новые решения в будущем, но сейчас на рынке господствуют пленочные клавиатуры. Использование современных материалов сделало пленки надежными, долговечными и дешевыми. Теперь производителям остается соревноваться между собой в создании наиболее эргономичных, эстетичных и функциональных моделей: появляются дополнительные кнопки вызова часто употребляемых программ, органы управления средствами мультимедиа и даже колесо прокрутки; совершенствуются интерфейсы, соединяющие клавиатуры с системным блоком, – все чаще встречаются радио и Bluetooth-модели. Добавляются даже различные светочувствительные элементы, включающие подсветку клавиш в зависимости от освещенности помещения. Тем не менее основа всех этих клавиатур остается прежней, и о ней стоит рассказать подробнее.

Моддинг клавиатуры

Как объект моддинга клавиатура – самое неудобное устройство. Большое количество мелких деталей делает очень трудоемким процесс декорирования, а стандартный контроллер отказывается обслуживать дополнительные кнопки и индикаторы. Да и стоимость декора может легко превысить цену готовой клавиатуры с дополнительными функциями. Поэтому все моды, как правило, сводятся к покраске корпуса клавиатуры, установке подсветки под некоторые клавиши (на моделях, допускающих это) и нанесению рисунков. Автором был сделан мод, целью которого было не увеличение функциональности, а приведение всего компьютера к общему стилю. В предыдущем номере описывалась кустарная технология обтяжки поверхностей кожей на примере мыши. Аналогично делается подобный декор и для клавиатуры. Помимо этого, была установлена подсветка под функциональные клавиши (питание светодиодов – параллельно со Scroll Lock). Она имеет исключительно декоративное значение, поскольку светит на клавиши снизу, и символов на ней все равно в темноте не видно.

Если вы решили сделать подсветку, в первую очередь определите, есть ли возможность расположить светодиоды под кнопками. Например, в стандартной клавиатуре Mitsumi их установить просто некуда – они будут мешать нажатию клавиш. В приведенном примере с клавиатурой Logitech место под установку было под функциональными клавишами. Еще одно замечание: при подключении светодиодов главное – не перепутать их полярность (иначе они не будут работать) и не запитывать их от 5В, чтобы они не вышли из строя.





«Ошибка операции записи!». Переустановка драйверов (тех, которые шли с картой, и с сайта AverMedia) ничего не решает.

Система: Pentium 4 3,0 GHz, Intel 925, 1 GB DDR2, ATI X850XT, Windows XP SP1.

Юлия Воронцова, вопрос по e-mail

Проблема в используемом в материнской плате встроенном звуке Intel Azalia, требующем дополнительной настройки. Для этого в опциях звуковой платы выберите пункт *Enable multiply streaming* и не забудьте проверить включение линейного входа (Line in).

Хочется поиграть во что-нибудь старенькое (DOOM, Duke, Redneck Rampage, C&C и т. д.). Использовал для эмуляции DosBox с оболочками, но FPS оставляет желать лучшего. Скорее всего, я что-то неправильно настраиваю, но что именно – никак не пойму.

Александр Иванов, вопрос по e-mail

В списке указанных вами игр большинство использует 3D-графику, поэтому применять в этом случае эмулятор DosBox не совсем правильно. Он рассчитан на более старые двухмерные игры, поэтому избежать проблем в этом случае можно, лишь воспользовавшись специальными модами, которые обеспечивают самостоятельный запуск игр в среде Windows XP. Кроме того, такие моды серьезно улучшают графику, включают поддержку современных графических технологий, заменяют текстуры более детализированными и т. д. Для игры DOOM советуем попробовать мод jDoom (*www.doomsdayhq.com*), а для Duke Nukem вполне подойдет JFDuke3D, загрузить который можно с сайта автора (*jonof.edgenetwork.org*). Более полная информация о поддержке игр эмулятором DosBox находится в специальном разделе на официальном ресурсе (*dosbox.sourceforge.net/comp_list.php*).

После работы в Интернете в Internet Explorer в качестве домашней страницы установился не известный мне сайт. Все кнопки для смены неактивны. Что делать? У меня Windows Me и Internet Explorer 6.0.

Александр, вопрос по e-mail

Для начала откройте утилиту редактирования реестра, набрав в окне команды *Выполнить* слово *regedit*. Теперь найдите следующий раздел *HKEY_CURRENT_USER\Software\Policies\Microsoft* →

Пленочная матрица состоит из трех слоев, на два из которых нанесены токопроводящие дорожки и контактные площадки, а между ними проложен третий, изолирующий слой. В последнем в местах расположения клавиш сделаны отверстия, чтобы контактные площадки могли замкнуться. В остальном принцип работы сродни игре в морской бой: на одном токопроводящем слое находятся столбцы, на другом – строки. Микропроцессор, установленный в клавиатуре, получает сведения, какие именно строки и столбцы в настоящий момент замкнуты, дешифрует эти данные и преобразует в так называемые сканкоды. Далее они обрабатываются операционной системой и, в соответствии с выбранной кодировкой, отражаются на экране. Вот, пожалуй, и все теоретические сведения, которые нам необходимы. А теперь перейдем к практике.

Типичные поломки и методы их устранения

Когда клавиатура выходит из строя, сразу выбрасывать ее и бежать за новой не стоит, даже если она дешевая. Произвести ремонт не так уж сложно, а иногда и просто необходимо (когда, например, поломка произошла ночью, а наутро нужно закончить проект).

Причины выхода из строя в большинстве случаев – это повреждение разъема PS/2 или самой контактной матрицы. Разъем портится, как правило, из-за неаккуратного обращения с кабелем – в частности, если есть привычка класть клавиатуру на колени и кататься на стуле. Матрица портится от того, что в клавиатуру попадает жидкость – кофе, кола, пиво и т. д., или же при неправильной чистке. Повреждение электроники клавиатуры – достаточно редкий случай, и тогда ремонт нецелесообразен. Впрочем, это зависит от уровня клавиатуры и степени интереса к процессу ремонта.

Подключение неисправной клавиатуры к разъему PS/2 не представляет особой опасности для системного блока: здесь используется напряжение питания 5 В, которое не смертельно для контроллера даже в случае короткого замыкания.

Первое, на что нужно обратить внимание при диагностике, – это поведение индикаторов NumLock, Caps-Lock и ScrollLock при включении ПК. Если светодиоды не загораются, тогда, скорее всего, поврежден кабель клавиатуры, а точнее – разъем. Чтобы устранить эту поломку, необходимо разобрать клавиатуру и прозвонить тестером четыре провода кабеля на обрыв и короткое замыкание. Прозванивать, разумеется, нужно, отключив кабель от платы клавиатуры. Обрыв встречается значительно чаще, поэтому следует внимательно осмотреть кабель (внутри клавиатуры он обычно подключен разъемом, который легко снимается), и если внешних повреждений нет, то тогда дело в коннекторе. Когда же произошло внутреннее замыкание, проще заменить кабель или укоротить его, обрезав до проблемного места.

Если при включении ПК светодиоды на клавиатуре постоянно горят, значит что-то не в порядке с платой электроники. Разобрав корпус, необходимо внимательно осмотреть внутренности на предмет обрыва и замыкания контактов, а также качества подключения пленок к контактной площадке. Наконец, при непрерывном моргании светодиодов можно предположить, что поврежден контроллер клавиатуры на материнской плате – без помощи сервисного центра в таком случае не обойтись.

Если поведение светодиодов нормальное, но не работают некоторые клавиши, тогда необходим ремонт пленочной матрицы. И здесь следует быть особенно аккуратным, чтобы не повредить разъем, которым матрица подключается к печатной плате. Дело в том, что паять пленку невозможно – есть вероятность приклеить ее токопроводящим клеем, но это достаточно сложно сделать.

Чистка клавиатуры

У пользователей ПК, которым свойственна аккуратность, периодически возникает желание почистить свою клавиатуру. Небольшую грязь легко оттереть стандартными салфетками для чистки монитора, но если загрязнения серьезные – придется приложить усилия.

Для того чтобы качественно почистить клавиатуру, с нее необходимо снять кнопки. Если у вас есть вторая клавиатура, которая послужит образцом при сборке, то вам повезло, в противном случае придется записать расположение кнопок. Снимаются они очень просто, раскручивать корпус при этом не требуется: их нужно просто выщелкнуть легким поворотом отвертки с плоским шлицем. Сложив все кнопки в какую-либо емкость, необходимо добавить моющее средство, залить водой и дать им полежать минут 15.

В процессе чистки корпуса нельзя допустить попадания воды или моющей жидкости внутрь. Если это случайно произойдет, клавиатуру нужно будет тут же разобрать и насухо протереть пленки матрицы салфетками, иначе они выйдут из строя. Когда чистка основы закончена, пришло время энергично потрясти банку с замоченными кнопками. При использовании качественных моющих средств не возникнет необходимости отдельно оттирать каждую клавишу. После этого кнопки нужно промыть в большом количестве воды и, высыпав их на полотенце, тщательно вытереть и дать просохнуть пару часов. Остается легким усилием вставить кнопки на место, и теперь клавиатура как новая.



Internet Explorer\Control Panel, и если в нем присутствуют параметры *ResetWebSettings* и *HomePage*, удалите их. Также можете проверить содержимое параметров *Default_Page_URL* и *Start Page* здесь:

- *HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\Main*
- *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\Main*
- *HKEY_USERS\Default\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main*

При работе в Интернете внезапно появляется системное сообщение *«Завершение работы системы… отключение вызвано NT AUTHORITY\SYSTEM»*. При этом дается минута до завершения процесса lsass.exe. Пробовал переустановить Windows (Home Edition, никаких SP нет), удалял искомый файл – ничего не получается. Надеюсь, вы мне поможете.

Александр Шпак, вопрос по e-mail

Вот и плохо, что в вашей системе «никаких SP нет». Проблема в том, что она давно не обновлялась, в результате чего на вашу машину без особых усилий пробрался сетевой «червь» W32.Blaster.Worm. Чтобы не мучиться с ручным удалением его из системы и чисткой ключей в реестре, загрузите специальную утилиту от Symantec, которая поможет избавиться от «червя» автоматически, – *securityresponse.symantec.com/avcenter/FixBlast.exe*. И не забудьте обновить Windows, чтобы в дальнейшем «червь» не смог пробраться на ваш компьютер. Это можно сделать или отдельной утилитой *download.microsoft.com/download/7/0/f/70f4eb2a-a663-4292-8ce7-581b1715bb51/WindowsXP-KB823980-x86-RUS.exe*, или установкой последнего Service Pack 2.

Я хочу купить компьютер и хотел бы посоветоваться по поводу его конфигурации:

- **процессор Athlon 64 3000+ s939 Box;**
- **память 2×512 MB PC3200 Take MS;**
- **видеокарта ASUS RX700 или HIS RX700Pro (может, IceQII);**
- **корпус 3R r202LI или AOpen KA50D black 350 W;**
- **DVD±RW ASUS 1608P или LG GSA-4163B.**

Вопрос по e-mail

Вместо видеокарты уровня Radeon X700 Pro мы бы посоветовали примерно за эти же деньги приоб-



Ремонт пленочной матрицы

Как правило, матрицы собирают с помощью термопрожига в нескольких точках. Проще всего аккуратно лезвием вырезать эти участки – впоследствии мы их легко восстановим с помощью горячего паяльника. При этом очень важно не погнуть пленки матрицы – даже если все контакты после ремонта будут работоспособными, клавиатура будет ошибаться при нажатиях, и работать с ней станет невозможно.

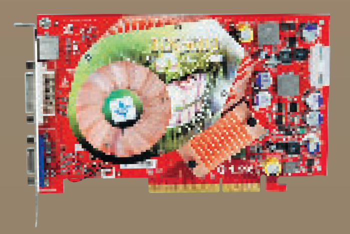
Теперь осматриваем сами пленки. Повреждения чаще всего встречаются со стороны клавиши пробела, в районе игровых кнопок и в местах крепления пленки к плате. Внимательно изучаем эти участки: если видны следы затекшей жидкости, их следует оттереть салфеткой, смоченной в воде, и затем высушить. Не рекомендуется использовать для этого одеколон, спирт и т. п. – велика вероятность «смыть» дорожки. И уж ни в коем случае нельзя применять растворители, бензин и ацетон.

После очистки пленок включаем тестер на прозвон и ищем обрыв на дорожках. Найти его достаточно легко, но потребуется определенное усердие, чтобы ничего не пропустить. Ремонт дорожек правильнее всего производить с помощью рейсфедера токопроводящим лаком или клеем, которые продаются в радиомагазинах. Перед употреблением их важно тщательно размешать, для чего в пузырек опускается маленькая гаечка или дробинка, и содержимое взбалтывается не менее 5 мин. Токопроводящий клей лучше использовать в смеси с графитовой пылью, которую в бытовых условиях легко получить из карандашного грифеля.

Дальше заправляем рейсфедер и наносим оборванные дорожки. Если случайно замкнулась соседняя, необходимо сразу же оттереть пространство между дорожками зубочисткой или спичкой. Затем даем высохнуть и проверяем наличие контакта тестером. Сопротивление наших ремонтных дорожек будет выше, чем у заводских, что вполне допустимо на небольших участках. Кстати говоря, наносить дорожки можно с помощью одноразового шприца, однако это более грубый способ.

В случае, когда под рукой нет лака, можно попробовать выйти из положения с помощью степлера. Короткие обрывы на краю матрицы легко устранить, проколов скрепкой дорожку с обеих сторон обрыва. Однажды удалось временно запустить клавиатуру с помощью куска фольги, но это, разумеется, не ремонт, а аварийный запуск в безвыходной ситуации.

рести GeForce 6600 GT, которая в большинстве случаев окажется быстрее. Обратите внимание также на MSI NX6600 VTD128 Diamond, которую мы протестировали в майском номере «Домашнего ПК», 2005 г. Эта видеокарта только называется GeForce 6600 – разгоняется она лучше, чем даже некоторые GeForce 6600 GT, да и ее функциональность и комплектация не оставят вас равнодушным.



Недавно приобрел новый корпус ColorSit ATX-G8023C, и теперь после включения компьютера появляется сообщение «*Your computer case had been opened*», что сопровождается писком динамика. Материнская плата MSI 865PE Neo2.

Андрей, вопрос по e-mail

Когда вы меняли свой системный блок, встроенная система защиты с помощью датчиков определила возможный взлом вашего компьютера и теперь сообщает об этом таким образом. Для того чтобы отключить данную опцию, зайдите в настройки BIOS и выключите функцию *Chassis Intrusion*.

Подскажите, пожалуйста, как нужно правильно калибровать ЖК-монитор, настраивать его (у меня Samsung 710N)?

Павел, вопрос по e-mail

Если речь идет об аппаратной калибровке, то ей поддаются лишь дорогие профессиональные модели ЖК-панелей, применяемые в полиграфических целях. В вашем случае говорить о ней не имеет смысла, поэтому можем лишь посоветовать обратиться к программным методам вроде Adobe Gamma. Но они будут действовать лишь в специализированных утилитах, использующих систему CMS. Наличие пошаговой инструкции облегчит процесс калибровки, поэтому сложностей возникнуть не должно.





Ремонт разъема PS/2

Отремонтировать этот коннектор довольно просто, несмотря на то что он сделан неразборным. Нам понадобится радиомонтажный набор (паяльник, припой, флюс, плоскогубцы, кусачки, отвертка), клей ПВА, лак для ногтей.

Для начала отсоединенный кабель необходимо прозвонить тестером. Провода внутри имеют разные цвета, и следует записать, на какие контакты разъема идет каждый из них. Оторвавшийся провод вычисляется методом исключения.

Разобрать разъем несложно: металлическое направляющее кольцо штекера с контактной группой просто-напросто выковыривается из пластмассового корпуса плоскогубцами. При этом отрываются провода внутри, но на этот случай у нас остались записи, и мы легко восстановим распайку. Теперь осматриваем ту часть штекера, к которой припаиваются провода. Помимо тех жил, распайку которых мы выяснили при прозвонке, мы обнаружим еще один контакт, к которому припаивался провод. Записываем, на какую ногу он шел.

Может случиться так, что оборван не один провод. Тогда необходимо внимательно посмотреть внутрь корпуса штекера – по расположению проводов легко догадаться, куда каждый из них был припаян. Дальше нужно извлечь провод из корпуса штекера. Вооружаемся острой отверткой и неторопливо удаляем монтажную пластмассу из внутренностей. Проковырять ее необходимо на глубину около 2 см. О сохранности провода внутри беспокоиться не стоит – мы его все равно будем укорачивать. После этого просто выдергиваем капель из корпуса разъема и начисто вычищаем корпус той же отверткой.

Укорачиваем провод на 10–15 см. Это как раз тот участок, который скорее всего повредился при столь варварской разборке. Одеваем корпус разъема на место, так как после припайки сделать это будет нереально. Зачищаем кабель, припаиваем провода к соответствующим контактам разъема. Затем можно аккуратно проверить клавиатуру. Если все заработало, производим завершающую сборку. Для этого красим места пайки лаком для ногтей в несколько слоев – он замечательно изолирует контакты – и даем высохнуть.

Сдвигаем корпус разъема почти к самому штекеру. Заливаем небольшое количество клея ПВА внутрь корпуса и с силой вставляем штекер. Корпус одевается на штекер достаточно туго, так что клей вытекать не будет. Удаляем технологические остатки клея снаружи разъема – теперь готово. Пользоваться клавиатурой можно сразу, однако клей высохнет не скоро, так что поначалу дергать за кабель противопоказано.

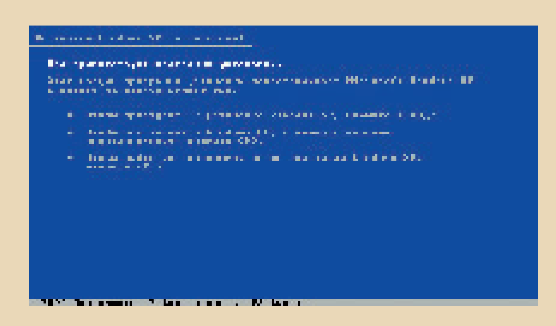




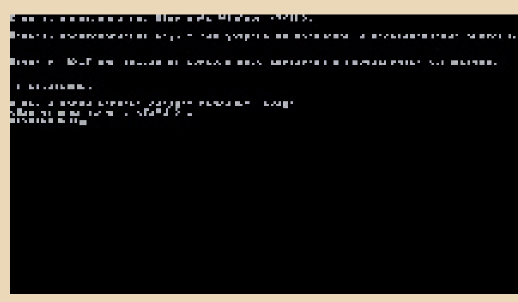
Восстановление Windows XP после повреждения реестра

Валерий Аксак

Системный реестр – это главная база данных, в которой хранятся все настройки операционной системы и установленных приложений. Когда реестр по каким-то причинам повреждается, Windows становится абсолютно беспомощной. При этом пользователю не удастся не то что загрузить ОС в нормальном режиме – он даже не имеет возможности попытать счастья в *Safe Mode*, ведь для использования безопасного режима тоже нужен системный реестр. Единственное, что в таком случае выводится на экран монитора, это скупая надпись, сообщающая печальные известия: файл системного реестра поврежден. Здесь вряд ли уместно говорить, что ничего страшного не произошло, поскольку на самом деле ничего более ужасного, чем повреждение реестра, с вашей ОС случиться не может. Тем не менее это еще не повод приступать к установке Windows заново – есть способ, позволяющий в течение нескольких минут привести операционную систему в чувство. И главное, при этом она будет выглядеть точно так же, как до повреждения реестра.



1 Увидев на экране монитора известие о повреждении реестра, вставьте в CD-привод компакт-диск с дистрибутивом Windows XP и перезагрузите компьютер (для этого подойдет комбинация клавиш *Ctrl+Alt+Del*). Затем войдите в BIOS Setup и установите настройки, согласно которым компьютер будет сначала пытаться загрузиться с оптического привода, а не с винчестера. Теперь, когда предварительная подготовка закончена, загрузитесь с установочного диска Windows XP. В течение некоторого времени установщик будет загружать необходимые файлы, после чего на мониторе появится новый экран с надписью «Вас приветствует программа установки». Здесь находится меню, позволяющее приступить к установке Windows, зайти в консоль восстановления или же прекратить работу установщика. Так как вам надо получить доступ к консоли восстановления, нажмите на клавиатуре клавишу с буквой *R*.

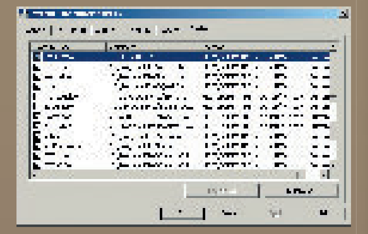


2 Сразу после загрузки вам предложат выбрать, какую именно копию Windows надо восстановить. Все доступные копии (если их у вас несколько) будут представлены в виде нумерованного списка с позициями вроде *«1: C:\Windows»*. Если у вас установлена всего лишь одна копия Windows, нажмите на клавиатуре клавишу с единицей, а затем подтвердите ввод команды клавишей *Enter*. О том, что доступ к поврежденной системе получен, свидетельствует строка ввода с приглашением *C:\Windows>* (здесь и далее подразумевается, что Windows установлена на диск C: в папку *Windows*).

3 Разработчики Windows XP предусмотрели возможность повреждения системного реестра, поэтому сразу после установки ОС автоматически создается «ремонтный» набор всех необходимых файлов реестра. В нашем случае эти файлы будут чем-то вроде аппарата искусственного дыхания, который поможет нам временно «вдохнуть воздух» в «легкие» неработающей системы. Чтобы воспользоваться этим ремонтным набором, нужно просто заменить все файлы испортившегося системного реестра, хранящиеся в папке *C:\Windows\system32\config*, аналогичными из ре-

Какие есть хорошие программы для очистки оперативной памяти от всякого мусора?
Игорь, вопрос по e-mail

Большинство опробованных нами программ не дают требуемого результата, поэтому рекомендовать конкретное ПО для решения этой проблемы нельзя. Если речь идет о резидентных клиентах различных приложений, то с ними можно бороться с помощью утилиты msconfig, встроенной в ОС Windows XP и вызываемой из командной строки.



Посоветуйте, какой проигрыватель видеофайлов поддерживает функцию замедления звука во время просмотра (нужно разобрать произносимый текст)?
Вопрос на форуме

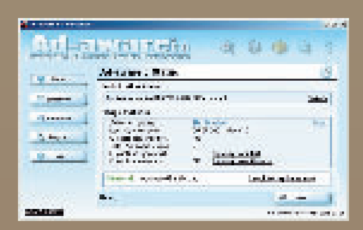
В данном случае поможет проигрыватель BSPlayer, бесплатную версию которого загрузить с официального сайта *www.bsplayer.org*. Функция проигрывания файлов даст возможность просматривать их со скоростью 10–200%.



В последнее время при работе в Интернете (я пользуюсь браузером Opera 8.0) появляются различные окна от *Службы сообщений Windows* с текстом о системной ошибке. Там же предлагается зайти на какой-то сайт и установить себе программу, которая решит проблему. Как мне избавиться от этого?
Вопрос по e-mail

Подобного рода сообщения появляются после заражения вашей системы различного рода adware-программами. Судя по всему, у вас не установлены ни антивирус, ни firewall, что и привело к такому результату. Для удаления советуем воспользоваться специальным

ПО вроде AdAware, а потом обязательно обзавестись всеми защитными средствами.



В связи с тем, что многие вопросы, приходящие к нам в рубрику F1, не содержат требуемой для удаленного решения проблемы информации, мы решили предложить вам некоторые советы по правильному их составлению. Будем надеяться, что это поможет точнее отвечать на ваши письма.

1. Во избежание задержек, а то и вовсе потери вашего письма с вопросом указывать только этот адрес – *ask@itc.ua*.
2. Уделяйте, по возможности, больше внимания именно тому компоненту, который может быть «виновен» в возникновении проблемы. К примеру, в случае ошибок со звуком в играх нужно как минимум указать тип установленной звуковой платы.
3. Предоставляя информацию о собственных измерениях и наблюдениях, обязательно сообщайте источник этих сведений (BIOS материнской платы, тестовая программа, информация в системе).
4. Не пытайтесь переводить системные сообщения об ошибках или пытаться своими словами пересказать их смысл. Будет замечательно, если вы сможете снять скриншот окна и приложить его к письму.
5. Если вы желаете получить совет по комплектации своего будущего компьютера, то указывайте, пожалуйста, примерные денежные затраты, на которые вы рассчитываете. А то, знаете, мы такого можем насоветовать...



зервной папки *C:\Windows\repair*. Чтобы сделать это, нужно последовательно ввести в командную строку консоли восстановления следующие команды:

```
md registry_temp
copy c:\windows\system32\config\default
c:\windows\registry_temp\default.bak
copy c:\windows\system32\config\sam c:\windows\registry_
temp\sam.bak
copy c:\windows\system32\config\security c:\windows\
registry_temp\security.bak
copy c:\windows\system32\config\software c:\windows\
registry_temp\software.bak
copy c:\windows\system32\config\system c:\windows\registry_
temp\system.bak
delete c:\windows\system32\config\default
delete c:\windows\system32\config\sam
delete c:\windows\system32\config\security
delete c:\windows\system32\config\software
delete c:\windows\system32\config\system
copy c:\windows\repair\default c:\windows\system32\config\
default
copy c:\windows\repair\sam c:\windows\system32\config\sam
copy c:\windows\repair\security c:\windows\system32\config\
security
copy c:\windows\repair\software c:\windows\system32\config\
software
copy c:\windows\repair\system c:\windows\system32\config\
system
```

4 На предыдущем шаге мы сделали резервную копию поврежденного системного реестра, затем удалили поврежденный реестр из основной папки Windows и скопировали туда «ремонтный» набор. Теперь операционная система уже полностью работоспособна, но с одной оговоркой: все ее настройки соответствуют тем, которые были сразу после установки Windows. Но так как нашей задачей является восстановление системы до того состояния, которое она имела перед критическим сбоем, мы продолжим дальнейшие «лечебные процедуры». В этом нам помогут резервные файлы системного реестра, их Windows XP периодически создает и сохраняет в специальной скрытой папке на жестком диске. Эта функция работает в автоматическом режиме, причем она активна по умолчанию. Ее можно отключить в настройках системы (в панели управления в окне *Система* на вкладке *Восстановление системы*), но, как вы понимаете, делать это не рекомендуется, иначе в случае критического сбоя системы вы уже не сможете ее спасти. Раньше некоторые пользователи отключали эту функцию с целью экономии свободного пространства на винчестере, но сегодня, когда объемы HDD измеряются сотнями гигабайтов, такие «уловки», мягко говоря, не оправданы. Поэтому мы будем считать, что функция восстановления системы работала нормально и успела создать несколько спасительных «точек восстановления». Дабы воспользоваться ими, нам понадобится безопасный режим (*Safe Mode*) Windows. Чтобы завершить работу консоли восстановления, введите в командной строке *exit* и нажмите на клавиатуре клавишу *Enter*.

5 Перейти в безопасный режим работы Windows можно с помощью специального меню выбора дополнительных вариантов загрузки ОС. Чтобы получить к нему доступ, сразу после перезагрузки компьютера (во время мелькания «черных экранов» с результатами аппаратного



Мой компьютер оснащен 512 MB (2×256 MB DDR400) памяти, но она работает на частоте 333 MHz из-за того, что процессор (Pentium 4 2,8A) имеет шину 533 MHz. Как мне выставить номинальные частоты у памяти?

Алексей, вопрос по e-mail

Проблема, как вы правильно заметили, именно в процессоре. Чтобы заставить память работать на стандартной частоте 400 MHz, нужно повысить FSB до 800 MHz. Но ваш процессор вряд ли выдержит разгон до 4,2 GHz и потребует экстремального охлаждения. В данном случае наилучшим выходом будет замена процессора на другой, поддерживающий FSB 800 MHz. Ради этого можно даже приобрести CPU с меньшей частотой – производительность систем будет как минимум не хуже в режиме 800 FSB/400 DDR.

Кстати, на вашем примере еще раз можно убедиться в том, что спешить при покупке процессора не стоит. В погоне за большей тактовой частотой можно упустить не менее важные параметры.

Я пытался подключить компьютер к телевизору для записи музыки. Соединил гнездо наушников на телевизоре с микрофонным разъемом на звуковой карте, решил попробовать для записи Nero Wave Editor. Скажите, хватит ли мне этой утилиты или нужно достать более функциональное ПО? Также хотелось бы очищать шумы «на лету» и спецэффекты вроде затухания звука.

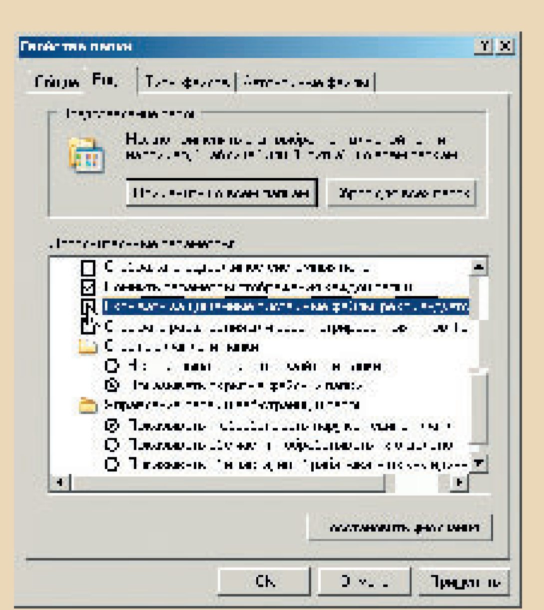
Вопрос на форуме

Во-первых, подавать сигнал нужно на линейный вход, а не в микрофонный разъем. Во-вторых, Nero Wave Editor – не совсем подходящая программа для данного случая. Советуем обратиться к прошлогоднему сентябрьскому номеру «Домашнего ПК», где в рубрике F1 была подробно описана процедура захвата аудиопотока и последующей его очистки.

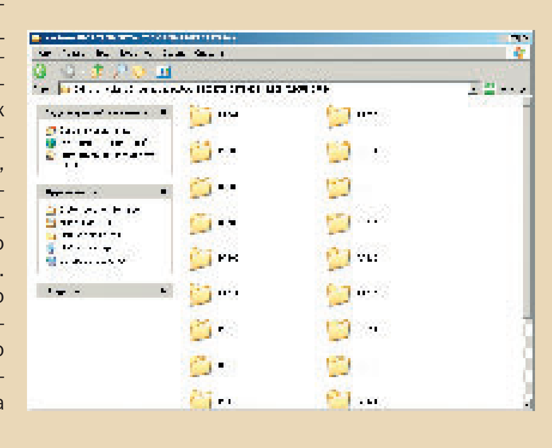


тестирования ПК) нажмите клавишу *F8*. Затем вы увидите меню с множеством различных вариантов загрузки. Среди них нас интересует первый – безопасный режим. Выберите этот пункт и нажмите клавишу *Enter*.

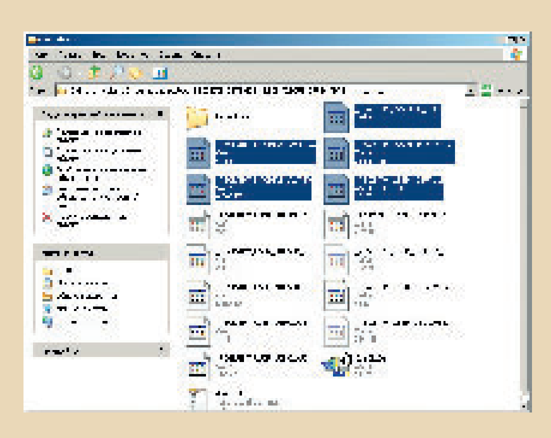
6 Когда Windows успешно загрузится в безопасном режиме, необходимо найти на винчестере папку с резервными копиями реестра. Чтобы ее увидеть, для начала следует настроить оболочку *Windows Explorer* на отображение скрытых папок и файлов. Для этого запустите *Мой компьютер*, откройте в нем системный диск и зайдите в меню *Сервис → Свойства папки*. В окне *Свойства папки* перейдите на вкладку *Вид*. Здесь, во-первых, установите переключатель *Скрытые файлы и папки* в положение *Показывать скрытые папки и файлы*, во-вторых, снимите флажок *Скрывать защищенные системные файлы (рекомендуется)*. Затем традиционно воспользуйтесь кнопками *Применить* и *OK*.



7 Сразу после применения новых настроек вы обнаружите на жестком диске множество новых папок, отображенных с «туманным» сероватым оттенком. Среди таких папок нужно найти каталог с названием *System Volume Information* – именно здесь находятся все резервные копии реестра, создаваемые функцией автоматического восстановления системы. Эта папка может занимать достаточно много места. Например, после двух лет использования Windows XP без переустановок она содержит файлов примерно на 1 GB. Открыв папку *System Volume Information*, вы увидите еще одну вложенную папку с названием вроде *_restore{86C9572B-2878-4788-B2CB-928CF5137F14}*. Здесь находятся другие папки с названиями вида *RP1*. Их имена расшифровываются очень просто: например, *RP1* – это *Restore Point 1*, что значит «первая точка восстановления». Если система не переустанавливалась несколько лет, то их количество может доходить до нескольких сотен. Среди подобных каталогов вам нужно выбрать одну из последних точек восстановления (не обязательно самую последнюю) и войти в соответствующую папку. В ней нас интересует папка *snapshot*.



8 В папке *snapshot* также содержится большое количество файлов, но вам понадобится только первая пятерка — *_REGISTRY_MACHINE_SAM, _REGISTRY_MACHINE_SECURITY, _REGISTRY_MACHINE_SOFTWARE, _REGISTRY_MACHINE_SYSTEM* и *_REGISTRY_USER_.DEFAULT*. Скопируйте их во временную папку, которая была создана в ходе работы с консолью восстановления. Она называется *registry_temp* и находится в системном каталоге *C:\Windows*. Когда файлы будут скопированы, их следует переименовать следующим образом: *_REGISTRY_MACHINE_SAM* переименуйте в *Sam*, *_REGISTRY_MACHINE_SECURITY* – в *Security*, *_REGISTRY_MACHINE_SOFTWARE* – в *Software*, *_REGISTRY_MACHINE_SYSTEM* – в *System* и, наконец, *_REGISTRY_USER_.DEFAULT* – в *Default* (без точки перед D!).



После каждой загрузки компьютера появляется табличка «Cannot start remote administration service». Что бы это значило и как от этого избавиться? При загрузке системы всплывает еще одно окно: «Cannot create shell notification icon». Установлена Windows XP Professional SP2.

Вопрос по e-mail

Похоже на то, что ваш компьютер заражен троянским вирусом из разряда тех, что дают возможность другим пользователям управлять компьютером удаленно. Чтобы избавиться от этой проблемы, используйте любой антивирус (например, Norton Antivirus) или специальную утилиту для борьбы с троянами вроде Trojan Remover (**www.simplysup.com/tremover/details.html**) или Trojan Hunter. Вполне возможно, что троянским вирусом ваш ПК был заражен по электронной почте, но бывает, что и друзья или коллеги радуют такими «подарочками».

Поэтому если после избавления от вредоносной программы через некоторое время она снова появится – примите соответствующие меры.

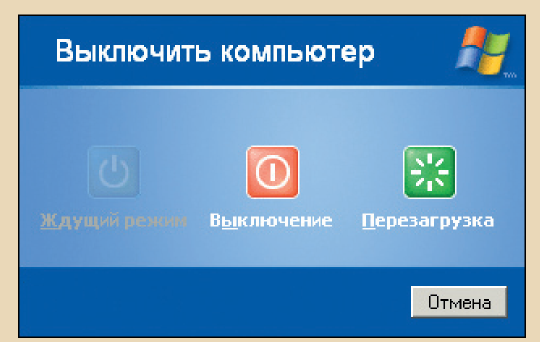


У меня в последнее время часто появляется синий экран смерти с одним и тем же сообщением: «Begin dump a physical memory. Physical memory dump complete». Причем я уже несколько раз переустанавливал систему, но все равно сообщение появляется. У меня материнская плата на nForce 2 Ultra и две памяти DDR 400 по 512 Mb.

Игорь Жук, вопрос по e-mail

Во-первых, попробуйте установить другую версию драйвера видеокарты. Во-вторых, попытайтесь некоторое время поработать на одной планке памяти (на каждой поочередно) – возможно, имеется проблема с ней. В-третьих, загрузите свежий драйвер для своей материнской платы, известны случаи, когда похожая проблема была вызвана драйвером интегрированного аудио.

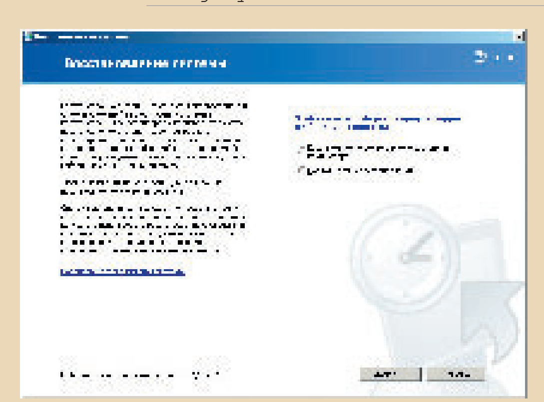




9 Теперь вы полностью готовы к последнему этапу восстановления Windows. У вас есть извлеченные из системных запасов свежие копии работоспособных файлов реестра, которые нужно лишь положить в соответствующую папку *Windows* вместо «ремонтного» набора. Для этого перезагрузите компьютер и снова войдите в консоль восстановления (как это сделать, подробно описано в первом шаге инструкции).

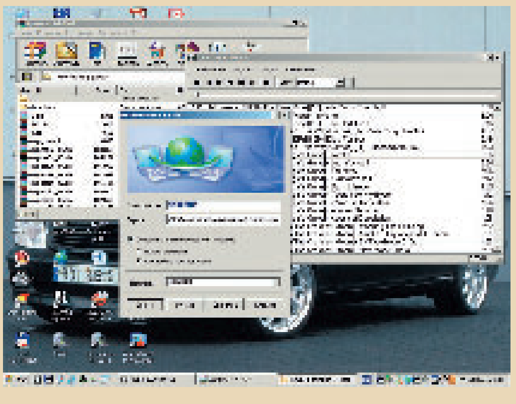
10 Поскольку на данном этапе система уже работоспособна, для получения доступа к ней с помощью консоли восстановления вам нужно будет также ввести пароль администратора. Если такового в системе нет, в ответ на соответствующее приглашение просто нажмите клавишу *Enter*. Когда на экране появится уже привычная строка *C:\Windows*, последовательно введите в нее следующие команды:

```
del c:\windows\system32
config\default
del c:\windows\system32\
config\sam
del c:\windows\system32\config\security
del c:\windows\system32\config\software
del c:\windows\system32\config\system
copy c:\windows\registry_temp\default c:\windows\system32\
config\default
copy c:\windows\registry_temp\sam c:\windows\system32\
config\sam
copy c:\windows\registry_temp\security c:\windows\system32\
config\security
copy c:\windows\registry_temp\software c:\windows\system32\
config\software
copy c:\windows\registry_temp\system c:\windows\system32\
config\system
```



11 На предыдущем шаге вы сначала удалили из папки *C:\Windows\system32\config* файлы ремонтного набора системного реестра, а затем переписали туда из каталога *C:\Windows\registry_temp* заранее подготовленные свежие резервные копии файлов реестра. Чтобы завершить процедуру восстановления системы, нужно лишь ввести в командную строку *exit* и нажать клавишу *Enter*. Если все прошло успешно, после перезагрузки вы получите свою родную операционную систему, которая будет выглядеть так, будто с ней ничего и не происходило.

12 В качестве последнего штриха, рекомендуемого самой компанией Microsoft, после такого восстановления системы можно создать свежую точку восстановления. Для этого выполните команду меню *Пуск → Все программы → Стандартные → Служебные → Восстановление системы*, установите переключатель *Создать точку восстановления* и следуйте дальнейшим указаниям несложного мастера.



КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

НОУТБУКИ



КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



7" LG FLATRON 710PH	127,3
17" SAMSUNG 757 MB	151,9
19" Philips 109B 1280x1024*91Hz Flat	213,0
15" LCD ViewSonic VX510, 25ms, silver	220,0
17" LCD ViewSonic VE710b, 16ms	264,0
17" LCD ViewSonic VE710s/b, 8ms	290,0
17" LCD ViewSonic VX715, 16ms, DVI	330,0
17" LCD ViewSonic VG712s, 8 ms, DVI	350,0
17" LCD ViewSonic VP171-2s/b, 8 ms, DVI	415,0
19" LCD ViewSonic VE902m, MVA, 23 ms, SP	370,0
19" LCD ViewSonic VX910, MVA, 25 ms, DVI	425,0
19" LCD ViewSonic VX912, 12 ms, DVI	460,0
19" LCD ViewSonic VP191s/b, 8ms, MVA	574,0
Принтер LEXMARK Z815	69,0
Принтер HP DeskJet 3745	71,5
Принтер EPSON STYLUS C65 Photo Edition	73,7
Принтер CANON Pixma iP2000	79,9
MB S478 i865PE Albatron PX865PE PRO	63,4
MB S775 i915P ASUS P5GD1 ATX	113,7
MB Socket A nForce2 Ultra 400 ACS	45,6
MB S939 nForce4 SLI ASUS A8N-SLI Deluxe	165,5
RAM 512MB DDR 400 MHz	42,6
80 GB 7200 WD 8MB (800JB)	63,8
120GB 7200 ATA133 Sams. 8MB SP1213N	85,3
160 GB 7200 Samsung 8MB (SP1614N)	93,6
200GB 7200 SATAII Sams. 8MB (SP2004C)	115,2
320 GB 7200 ATA100 WD (3200JB) 8MB	193,3
DVD-RW/+RW NEC Dual Layer (ND-3520A)	61,4
PCI-E Sapphire Radeon X700 PRO 128MB	157,9
AGP GeForce 6600GT 128MB, 128bit	188,5
AGP GeForce 6600 128MB, 128bit	123,8
PCI-E Rad X800XL 256MB, 256bit ViVo Giga	368,1
ИБП N-Power Smart Vision P 600 VA	69,0
Цифр. фотокамера OLYMPUS C-55Z	289,3
Цифр. фоток. OLYMPUS C-765 Ultra Zoom	297,3
AMD Sempron 2500+	61,7
Intel Celeron D 2,4GHz S478 BOX Prescott	78,7
Pentium 4 2,4 GHz (1MB/533FSB)S478 BOX	142,9
AMD ATHLON 64 2800+ (754)	108,0
Pentium 4 LGA 775 3.0GHz/1MB/800	195,4
Моб.телефон Nokia 6020 (оригінал)	198,0
Моб.телефон Nokia 6610i (оригінал)	178,0
Моб.телефон Samsung E600 (оригінал)	222,0
Моб.телефон Siemens CX70 (оригінал)	157,0

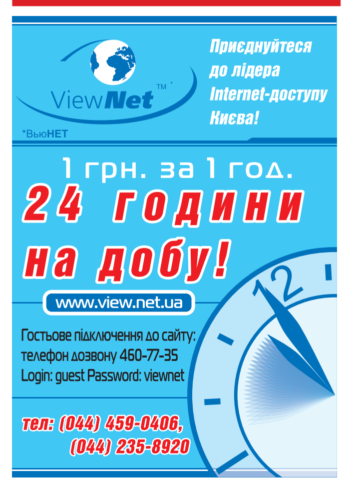
AMD Sempron 2400+/MB KM400 ECS/RAM 256 MB DDR 400/HDD 80 GB 7200 WD/video int/CD-ROM 52x Sony/SB/ATX 300W/FDD/LAN/клав./миша	274
Intel Celeron D 2267MHz/MB i865GV Asrock/RAM 256 MB DDR 400/HDD 80GB 7200 SATA Seagate 8 MB (NCQ)/video Intel/CD-ROM 52x Sony/SB/ATX 300W/FDD/LAN/клав./миша	299
AMD Sempron 2500+/MB nForce2 Ultra400 ECS/RAM 512MB (2*256) DDR 400/HDD 80 GB 7200 Samsung 8 MB/ATI Radeon 9550 128MB, 128bit/DVD-ROM+CD-RW Combo Sony/SB 6к./ATX 300W/FDD/LAN/клав./опт. миша	409
Intel Celeron D 2,4GHz/MB i865PE Albatron PX865PE PRO/RAM 512MB (2*256) DDR 400/HDD 80 GB 7200 SATA Seagate 8 MB/ATI 9550 128MB, 128bit/DVD-ROM+CD-RW Combo Sony/SB 6к./ATX 300W/FDD/LAN/клав./опт. миша	428
AMD ATHLON 64 2800+/MB VIA K8T800 ASUS K8V-X/RAM 512MB (2*256) DDR400/HDD 160 GB 7200 SATAII Samsung 8 MB (NCQ)/GeForce 6600 128MB, 128bit/DVD±RW NEC Dual Layer (ND-3520A)/SB 6к./ATX 350W/FDD/LAN/клав. Logitech Internet PRO/опт. миша Logitech USB	611
Intel Pentium 4 2,4A GHz (1MB/533)/MB i865PE Albatron/RAM 512MB (2*256) DDR400/HDD 160 GB 7200 SATAII Samsung 8 MB (NCQ)/GeForce 6600 128MB, 128bit/DVD±RW NEC Dual Layer (ND-3520A)/SB 6к./ATX 350W/FDD/LAN/клав. Logitech Internet PRO/опт. миша Logitech USB	643
AMD Athlon 64 3000+ (939)/MB S939 nForce4 ASUS A8N-E/RAM 1024MB (512*2) DDR400/HDD 200 GB 7200 SATAII Samsung 8MB (NCQ)/PCI-E Radeon X800XL 256MB, 256bit ViVo Gigabyte/DVD±RW NEC Dual Layer (ND-3520A)/SB 6к./ATX Foxconn 350W/FDD/LAN/клав. Logitech Media/опт. миша Logitech USB	1028
Intel Pentium 4 LGA 775 3GHz(1MB/800)/MB S775 i915P ASUS P5GD1/RAM 1024MB (512*2) DDR400/HDD 200 GB 7200 SATAII Samsung 8MB(NCQ)/PCI-E Radeon X800XL 256MB, 256bit ViVo Gigabyte/ DVD±RW NEC Dual Layer (ND-3520A)/SB 6к./ATX Foxconn 350W/FDD/LAN/клав. Logitech Media/опт. миша Logitech USB	1071

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ





INTERNET



КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

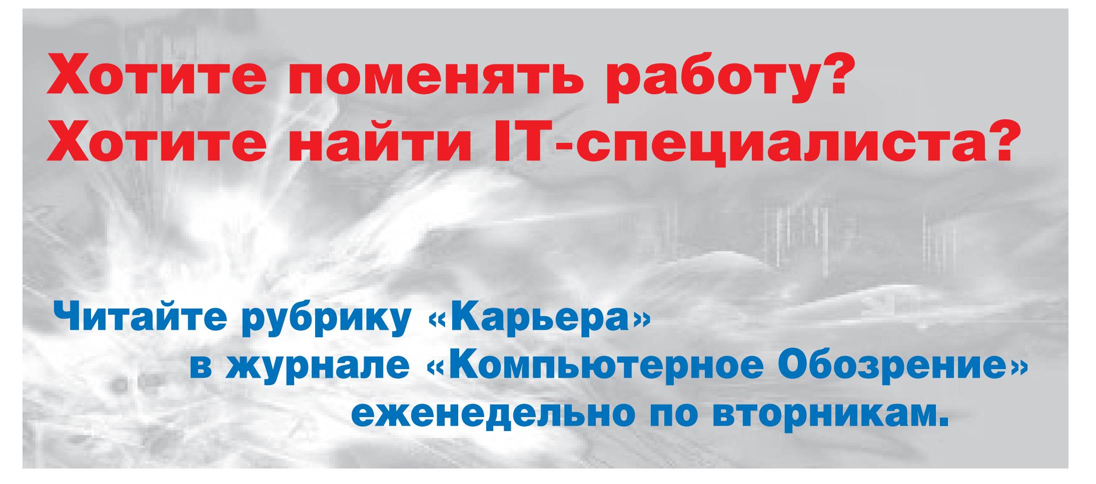




Комп'ютери
конфігурація на замовлення
Комплектуючі
а також
монітори, принтери
супутні товари
Гарантія до 3 років
Доставка
Кредит
Сервісне обслуговування
Заправка картриджів



РАБОТА



РАЗНОЕ





1 ИЮЛЯ 1948

В газете «Нью-Йорк Таймс» появляется заметка об изобретении компанией Bell Telephone Laboratories устройства под названием «транзистор». Эксперты и коллеги называли лабораторию «хижиной ненужных материалов» и заявляли о том, что «такой примитив никогда не заменит лампу».

www.bell-labs.com

2 ИЮЛЯ 2003

Миллиардер Роман Абрамович стал владельцем английского футбольного клуба премьер-лиги Chelsea. Прохладный прием его болельщиков сменился поклонением после того, как Chelsea приобрел 11 новых игроков и стал чемпионом Англии. Теперь перед каждым матчем команды на родном стадионе звучит «Калинка».

www.chelseafc.com



3 ИЮЛЯ 2003

36-летний американец Джон Маркес был обвинен в «попадании его телесных выделений на государственного служащего», когда во время ареста за избиение жены он плюнул в полицейского. Суд счел слюну потенциальным разносчиком болезней, поэтому приговорил Джона к пожизненному заключению.

www.globalrus.ru/print_this/133784

7 ИЮЛЯ 1998

Корпорация Silicon Graphics приобрела компанию Cray Research, основанную в 1972 г. и занимавшуюся производством суперкомпьютеров, приобретаемых правительственными учреждениями и научными лабораториями. Однако с появлением микропроцессоров рынок сбыта суперкомпьютеров Cray начал уменьшаться.

www.cray.com

8 ИЮЛЯ 1908

Тереза Пельтье стала первой женщиной-пассажиром самолета, совершив перелет на пилотируемом Леоном Делагранжем аэроплане на расстояние 150 м. Впоследствии мадам Пельтье сама стала первой женщиной-пилотом, но продолжить карьеру ей так и не пришлось.

www.airwar.ru/history.html

9 ИЮЛЯ 1916

В результате довольно необычной операции германского флота подводная лодка «Дойчланд» проникла сквозь минные заграждения к побережью США и двое суток простояла в порту Балтимора, взяв на борт ценный груз цинка, серебра, никеля и меди.

wunderwaffe.narod.ru/HistoryBook/OceanSpace/Pred.htm

12 ИЮЛЯ 1943

В районе поселка Прохоровка произошло крупнейшее сражение между советскими и немецкими бронетанковыми войсками (с обеих сторон в бою участвовало около 1200 танков и самоходных установок). Ценой неимоверных потерь удалось остановить продвижение германской армии.

kursk1943.mil.ru

13 ИЮЛЯ 1999

В Лас-Вегасе состоялся ежегодный международный конгресс хакеров DEFCON, собравший более 3 тыс. участников. Первый «слет» прошел еще в 1993 г., и с тех пор это мероприятие посещает не только огромное количество будущих хакеров, но и специалисты по средствам защиты от взлома.

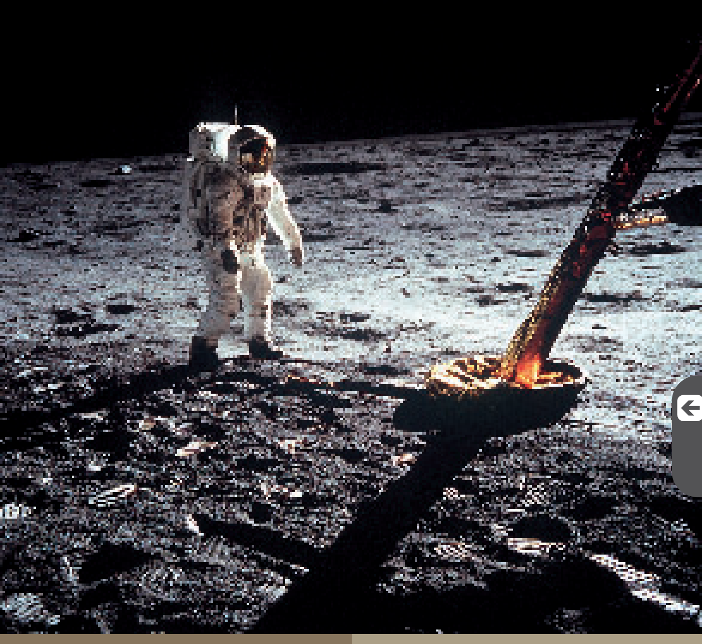
www.defcon.org



14 ИЮЛЯ 1910

Родился известный американский художник-мультипликатор Уильям Ханна, создавший в 1937 г. совместно с Джозефом Барберой мультфильм Puss Gets the Boot, в котором впервые на экране дебютировала неразлучная пара героев – кот Том и мышонок Джерри.

www.tomandjerryonline.com



17 ИЮЛЯ 1985

Малоизвестный российский программист Алексей Пажитнов создал игру-легенду – «Тетрис». Продукт разошелся тиражом около 40 млн копий, однако согласно действующему в СССР порядку автор не получил ни копейки и, обидевшись на такое положение дел, эмигрировал в Соединенные Штаты.

www.randd.ru/tetris_autor.htm

18 ИЮЛЯ 1936

По легенде, переданная по радио сторонниками мятежного генерала Франко фраза: «Над всей Испанией безоблачное небо» послужила сигналом к началу гражданской войны. На самом же деле все было гораздо прозаичнее – сигнал поступил по телеграфу безо всяких упоминаний о погоде.

spalex.narod.ru/guerra/nebo.html

20 ИЮЛЯ 1969

Спускаемый аппарат американского космического корабля «Аполлон 11» «приземлился» на Луне. Через восемь часов Нил Армстронг ступил на ее поверхность и произнес знаменитую фразу: «Это маленький шаг для человека и огромный скачок для человечества».

www.nasm.si.edu/collections/imagery/apollo/apollo.htm

21 ИЮЛЯ 1986

Наиболее ярый приверженец и пропагандист благотворного влияния бега трусцой Джеймс Фикс умирает от сердечного приступа в Вермонте как раз во время пробежки. Смерть 52-летнего основоположника теории джоггинга потрясла всю Америку.

running.about.com

25 ИЮЛЯ 1587

Пришедший к власти сегун Тоетоми Хидэеси запретил распространение христианства в Японии и изгнал иезуитов, поскольку боялся, что европейцы-католики с помощью религии могут захватить власть в стране. В 1639 г. португальским судам было запрещено даже приближаться к архипелагу.

tsunami.km.ua/japan/religion/christ.html

26 ИЮЛЯ 2000

Китайские специалисты разработали собственный суперкомпьютер, получивший название «Непобедимая мощь». Его производительность составила 384 млрд операций в секунду, что на самом деле в 6 раз меньше, чем у самого быстрого компьютера в мире ASCI Red, созданного на базе процессора от Intel.

www.sandia.gov/ASCI/Red

27 ИЮЛЯ 1999

Программа CMUnired 99 победила в соревнованиях симуляционной лиги, проводившейся в рамках чемпионата мира по футболу среди роботов RoboCup. Победитель, созданный программистами из университета Карнеги-Меллона, выиграл в финале у команды Фрейбурского университета.

www.robocup.org

28 ИЮЛЯ 1945

Empire State Building испытывает на себе всю мощь американской авиации: заблудившись, в небоскреб на уровне 79 этажа влетает двухмоторный бомбардировщик B-25 Mitchell, один из двигателей которого проходит здание насквозь. Экипаж и еще 11 человек на земле погибли.

www.planecrashinfo.com/unusual.htm

4 ИЮЛЯ 1989

Возле города Куртрэ в Бельгии на домик семьи Делауэр внезапно упал советский самолет МиГ-23. Катапультировавшийся над территорией Польши полковник Скуридин вряд ли предполагал, что его истребитель в беспилотном режиме пролетит около 2 тыс. км до бельгийской территории.

www.sgmbs.ru/mk/teh/avia/f5.htm



5 ИЮЛЯ 1946

Модельер Луи Ридэр представил свою коллекцию новых купальников, названных в честь атолла Бикини из архипелага Маршалловых островов, на котором США проводили многочисленные ядерные испытания. Бикини тут же были признаны слишком открытыми и непристойными.

www.bikiniatoll.com

6 ИЮЛЯ 1994

На экраны вышла трагикомедия режиссера Роберта Земекиса «Форрест Гамп» (Forrest Gump), ставшая культовым фильмом 90-х годов. Образ главного героя, этакого Иванушки-дурачка, стал откровением для многих американцев, увидевших свое явное сходство с персонажем Тома Хэнкса.

www.imdb.com/title/tt0109830

10 ИЮЛЯ 1790

Состоялся допрос купца Зотова, торговавшего безымянной книгой «Путешествие из Петербурга в Москву», вызвавшей своим вольнодумством гнев императрицы Екатерины. На нем выяснилось, что автор книги – Александр Радищев, которого без промедления посадили в крепость.

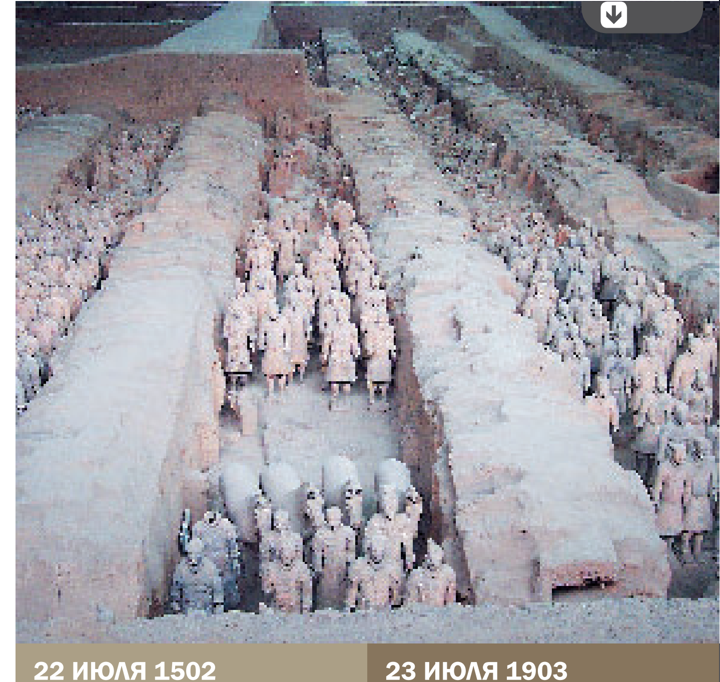
www.rulex.ru/01170157.htm

11 ИЮЛЯ 1975

При раскопках гробницы китайского императора Цинь Шихуаня археологи обнаружили около 7 тыс. терракотовых воинов с лошадьми и колесницами. Ее постройка началась еще при жизни правителя, а вся эта армия должна была охранять его после смерти.

www.travelchinaguide.com/attraction/shaanxi/xian/terra_cotta_army





15 ИЮЛЯ 1869

Французский химик Ипполит Меж-Мурье смешал растопленный жир коровьих почек, молока и истолченного вымени, получив смесь, которую он назвал словом «маргарин». Ипполит был единственным участником конкурса по созданию дешевой еды для бедняков, объявленного Наполеоном III.

goodfood.h1.ru/butter.htm

16 ИЮЛЯ 1941

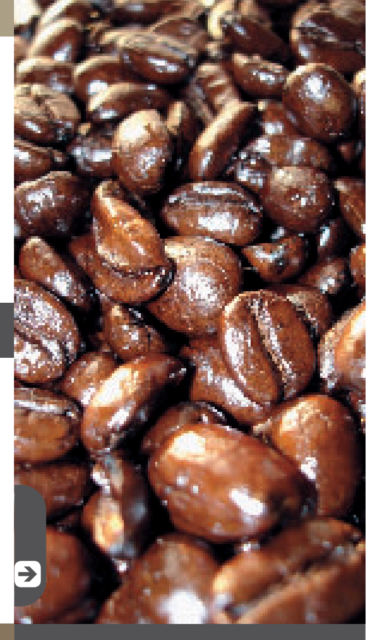
Попав в окружение под Витебском, в плену оказался сын Сталина Яков Джугашвили, погибший, по одной из версий, в лагере «Заксенхаузен». Германское командование пыталось обменять его на захваченного фельдмаршала Фридриха фон Паулюса, но Сталин ответил: «Солдата на фельдмаршала не меняют».

www.aha.ru/#mausoleu/documents/jugashvili.htm

19 ИЮЛЯ 1886

Состоялся последний концерт Ференца Листа, прошедший в Люксембурге. Вскоре композитор сильно простудился по пути в Байрейт, где проходили Вагнеровские торжества. Заболев воспалением легких, 31 июля он скончался в возрасте 75 лет.

cl.mmv.ru/composers/List.htm



22 ИЮЛЯ 1502

Экспедиция португальских мореплавателей, в состав которой входил астроном Америго Веспуччи, вернулась в Лиссабон. В своих письмах Веспуччи заявлял, что был избран офицерами ее руководителем, поэтому позже географический кружок Лотарингии предложил новый континент назвать Америкой.

www.studyworld.com/Amerigo_Vespucci.htm

23 ИЮЛЯ 1903

Через месяц после основания Ford Motor Company продает свой первый автомобиль марки Model A. Его хозяином стал доктор Эндрю Пфэннинг из Чикаго. На протяжении следующих 12 месяцев Ford выпустила уже 1700 машин.

www.dyna.co.za/cars/ford-history.htm

24 ИЮЛЯ 1938

Рождению современного растворимого кофе в Бразилии способствовали солидные излишки зерен, которые решено было законсервировать. Метод изготовления экстракта из кофейных паров был разработан еще в 1909 г. Джорджем Вашингтоном из Гватемалы, а Макс Моргенталлер лишь усовершенствовал его.

drinks.internet.ru/Ksantin/max.asp

29 ИЮЛЯ 2003

В Калифорнийском университете создан самый маленький в мире мотор, представляющий собой золотую лопасть, закрепленную на углеродной оси. Размеры этой малютки в 300 раз меньше толщины человеческого волоса, а в действие механизм приводится электрическими мини-разрядами.

www.livescience.com/technology/050412_smallest_motor.html



30 ИЮЛЯ 1956

На американских бумажных долларах появилась надпись In God We Trust («Мы верим в Бога»). Эти слова, ставшие национальным девизом, присутствовали на монетах с 1864 г., и спустя почти столетие Конгресс США постановил использовать их на всех денежных знаках.

romuald.us/facts/dollar

31 ИЮЛЯ 1946

Генерал-лейтенант Советской армии Андрей Власов был приговорен к смертной казни через повешение. Находясь в Винницком военном лагере для пленных офицеров, он согласился сотрудничать с вермахтом и стал инициатором создания РОА (Русской освободительной армии), воевавшей на стороне Германии.

roa2.narod.ru

www.astromech.net
Официальный сайт строителей R2-D2. Фанатам «Звездных войн» смотреть обязательно

www.merzo.net/index.html
Сравнительные размеры космических кораблей из различных кинофильмов и н/ф романов

www.wonderland.com.ru
Страна чудес. Загадки природы, невероятное, НЛО и прочие чудеса и тайны

www.allthelogos.com
Все логотипы. Визуальный путеводитель по брендам

www.flashforwardconference.com
Фестиваль флэш-фильмов

drzeus.best.vwh.net/wotw
К выходу нового киноблокбастера «Война миров» с Томом Крузом. Коллекция обложек к книге Г. Уэллса начиная с 1898 г.

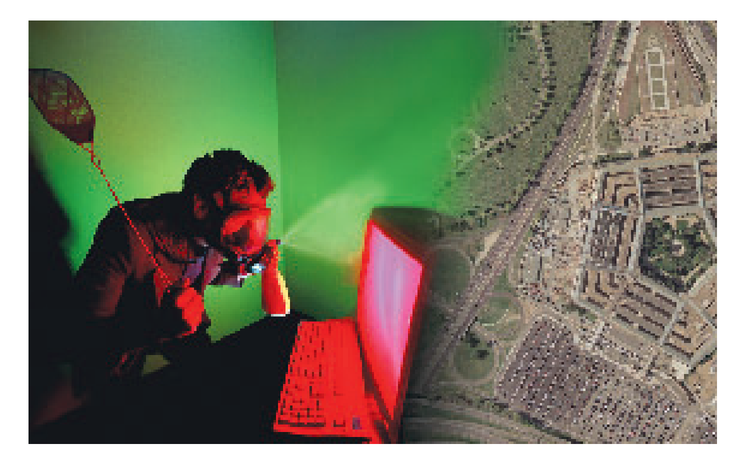
www.tattoo-world.ru
Мир тату. Удивительно элегантный сайт о татуировках

www.starwars.com/episode-iii/bts/production/f20050526
Охота за «пасхальными яйцами» в третьем эпизоде «Звездных войн»

www.kottke.org/plus/50ways-ipod/
50 вариантов использования iPod, не считая его главного назначения – прослушивания музыки

infocult.typepad.com/dracula
«Дракула» Брэма Стокера в виде блога

Хакеры, Пентагон и инопланетяне



В начале июня Би-Би-Си сообщила по всем своим новостным каналам (радио, телевидение, сайт BBC News) о том, что в Великобритании арестован человек, которому могут быть предъявлены обвинения во взломе компьютерных сетей Министерства обороны США и Национального аэрокосмического агентства NASA.

США объявили этого 39-летнего англичанина по имени Гэри МакКиннон в международный розыск. Ему инкриминируют несанкционированное вторжение в 97 компьютеров Пентагона и NASA в 2001 и 2002 гг. Именно на него американские власти хотят повесить скандальное «дело базы Форт-Майерс». Тогда в результате действий хакера, сумевшего получить права администратора, была стерта информация о 1300 локальных пользователях, а также важные системные файлы. Кроме того, были похищены содержащиеся во внутренней сети секретные данные, а на несколько машин установлены «троянцы».

МакКиннон, который сейчас живет в северной части Лондона и нигде не работает, был выпущен до 27 июля – на этот день назначены судебные слушания по вопросу о его экстрадиции в США. Карен Тоднер (Karen Todner), адвокат МакКиннона, заявила прессе, что будет добиваться отрицательного решения, так как «вызывает опасения практика совершения правосудия над другими британскими гражданами в США». По ее мнению, МакКиннона следует судить в Великобритании.

В случае экстрадиции в США МакКиннон может быть приговорен к тюремному заключению на срок до 70 лет. Тоднер сообщила, что он признает факт взлома, однако утверждает, что мотивом было желание «попытаться проверить, существуют ли инопланетяне» (как известно, в мире циркулируют слухи о секретных экспериментах с пойманными инопланетянами на американских базах), а также продемонстрировать недостатки в системах безопасности военных сетей.

Во славу хостинга мы песни поем

Тематические альбомы как отдельных исполнителей, так и «сборные солянки» – не редкость в музыкальной индустрии. Однако композиции, записанные на диске, который будет выпущен через пару месяцев, объединены... воспеванием услуг интернет-хостинга, причем имеется в виду конкретная компания «Стандартхост» (**standarthost.ru**), предоставляющая услуги подобного рода. Понятна рекламная направленность этой акции. Параллельно будет продвигаться и только что открывшийся онлайновый магазин **standart-shop.ru**.

Попеть песенки о современных прелестях Интернета подписались не попсовики, не рокеры, а исполнители в стиле хип-хоп.

Представители рекламируемой компании «Стандартхост» сообщили, что планируется ротация треков из альбома на известных в России радиостанциях, а среди тех, чьи композиции попадут в список «двенадцати избранных», числятся группы P.R., «Узники рэпа», ParadiSS, «Тени улиц», G1uk. Другие названия и имена пока держатся в секрете.

Представьте себе, что этот диск будет распространяться на обычной коммерческой основе. Самому платить за рекламу – это, как по мне, что-то запредельное. Парочка композиций не слишком хорошего качества, выложенных в Сети, абсолютно не оправдают тех, кто затеял всю эту историю.



Почтовое безумие

Не так давно компания Opinion Research провела исследование, посвященное «особенностям американской национальной электронной почты». О его результатах в достаточно подробном материале сообщил известный ресурс InfoWorld (**www.infoworld.com/article/05/05/27/HNsurveyemail_1.html**). Предложение, которым открывается статья, звучит примерно так: «Американцы настолько подсели на электронную почту, что занимаются ее проверкой за рулем автомобиля, в церкви и в ванной».

Согласно данным опроса, у среднего американца имеется два-три почтовых ящика и ежедневно он тратит на работу с корреспонденцией не менее часа. 41% опрошенных начинают свой день со священной процедуры проверки своего mail-бокса. Четверть респондентов признались, что более трех дней без почты выдержать не может, а 60% принимают и отправляют послания и во время законного отпуска.

45% американцев были бы рады, если бы появилась технология, позволяющая дистанционно удалять сообщения, уже доставленные адресату, но еще не прочитанные. Примерно такое же количество опрошенных (43%) испытывают потребность в отслеживании дальнейшей судьбы своего письма: было ли оно, например, перенаправлено адресатом кому-либо еще и т. д.

По данным исследования Opinion Research, больше всего тихих почтовых безумцев проживает в Майами, Сан-Франциско, Филадельфии, Нью-Йорке и Хьюстоне.

Зачем американцам Интернет

И еще раз обратимся к социологическим исследованиям. На сей раз речь пойдет об опросе, проведенном Ассоциацией онлайн-издателей США OPA (**www.online-publishers.org/?pg=press&dt=060105**). Ее представителей заинтересовал ответ на вопросы, связанные с мотивами, заставляющими местных пользователей сидеть во Всемирной Сети. В результате хит-парад наиболее сильных притягательных факторов Интернета в понимании среднего американца выглядит так:

1. Интернет развлекает и «поглощает» меня.
2. В Сети я могу найти себе подобных.
3. Просто это часть моего ежедневного распорядка.
4. Здесь я могу взять тайм-аут.
5. В Сети безопасно, и здесь можно всем доверять.
6. Интернет – средство общения.
7. Сеть расширяет мой кругозор.
8. Интернет делает меня умнее.
9. Я пристрастился к Интернету благодаря рекламе.
10. Сеть проста в использовании.
11. Интернет дает мне возможность самосовершенствования.
12. Оно того стоит.

С большинством тезисов трудно не согласиться, однако всеобщее удивление (по крайней мере, за пределами США) вызвала пятая позиция этого TOP 12. Ну, вы понимаете, о чем я!..

Эта компания sucks

Сайт **planetaweb.ru** опубликовал интересную статью, посвященную сетевому феномену suck-ресурсов (**www.planetaweb.ru/news/20050201/suck/**). Знатокам современного молодежного жаргона хорошо известно уничижительно-пренебрежительное значение этого слова, посему мы не будем заниматься его переводом и объяснением, а непосредственно перейдем к самой теме.

Итак, подобные сайты, адреса которых обычно выглядят как эта_компания_sucks.com, создаются с одной лишь целью – давление на конкретную фирму путем антирекламы предлагаемых товаров и услуг, а также действий, направленных на снижение имиджа ее брендов. Поскольку упомянутое выше слово имеет несколько ненормативный оттенок, то в юридической практике такие случаи обычно квалифицируют термином cybergriping («кибердавление»).

Организаторами подобных сетевых мероприятий чаще всего бывают уволенные сотрудники, «кинутые» клиенты, недовольные инвесторы, а иногда и конкуренты.

Одним из первых практику «наездов» на компании начал внедрять **www.vault.com**. К настоящему времени этот сайт позиционирует себя как «правдивый карьерный ресурс», но поначалу он представлял собой большую коллекцию форумов, в которых любой посетитель мог пожаловаться на любую фирму.

Забавная ситуация сложилась вокруг крупнейшего мобильного оператора Verizon. Имеются сведения, что эта компания зарегистрировала целых 724 домена, содержащих обозначение Verizon. В статье сообщается, что когда известный хакерский журнал «2600» попытался в апреле 2000 г. «забить» домен VerizonSucks.com, то оказалось, что это имя уже зарегистрировано самой компанией.

В данный момент индекс Google насчитывает более 75 тыс. доменов, оканчивающихся на sucks.com, и всего лишь один домен, который заканчивается на sucks.ru.

Подкастинг – новая сетевая мода

Возможно, это слово вам пока еще не знакомо. Оно складывается из двух частей: «под» связывается со знаменитой маркой «эппловских» MP3-плееров iPod, а «кастинг» – фрагмент термина broadcasting, что значит «трансляция». За последние полгода данная технология стала очень модной, а все дело в том, что она достаточно проста и доступна даже не слишком искушенному пользователю.

Подкастинг – это автоматизированный сбор аудиофайлов с сайтов, которые предлагают MP3-варианты своих шоу (чаще всего речь идет об интересных интервью, последних новостях, дискуссиях и т. д.). Нередко подобная запись создается всего одним человеком с помощью ноутбука с микрофоном и соответствующего ПО. К примеру, собственное шоу в формате MP3 поддерживает популярный сайт **Engadget**, занимающийся обзорами последних новинок в мире компьютерного железа. Под так называемым подкастом чаще всего понимают аудиофайл в неком популярном формате (обычно в MP3 или WMA), доступный для загрузки с сайта авторов.

Но при чем здесь iPod? Подобные аудиофрагменты, как оказалось, очень удобно записывать на цифровые музыкальные плееры, самым продаваемым из которых, как известно, является именно «яблочный» продукт. После этого аудиофайл можно захватить в машину, на прогулку или слушать по дороге на работу.

Для того чтобы вещать на весь мир, не требуются мощные передатчики и специальные студии. Донести человечеству свои гениальные мысли можно непосредственно из своей квартиры, через Интернет. Для этого нужны лишь PC или MAC, звуковая карта и микрофон.

В Украине нам пока не удалось найти ресурсов, поддерживающих подкастинг, однако Россия уже начинает подтягиваться в этом плане к мировому сообществу. Не так давно открыт подкаст-терминал **www.russianpodcasting.ru**. Для организации вещания достаточно записать передачу и загрузить ее на этот сайт.

Создатель **www.russianpodcasting.ru** Василий Стрельников считает данный терминал «своего рода звуковым ЖЖ». С этим трудно спорить. Кстати, Василий и его коллеги довольно активно популяризируют свой ресурс, постоянно проводя конкурсы, призами в которых являются... Догадываетесь? Конечно, проигрыватели iPod.

Бесплатную программу ipodder, позволяющую оценить все плюсы и минусы нового сетевого сервиса, можно загрузить, воспользовавшись следующей ссылкой: **ipodder.sourceforge.net**.

www.nantes.fr/ext/royal_de_luxe_2005/
100 лет назад умер великий мечтатель Жюль Верн. Эту печальную дату на его родине, в Нанте, отметили веселыми празднествами

elementy.ru
Простым языком о фундаментальной науке

mir.glasnet.ru/beer/frames.htm
Триста сортов российского и украинского пива

www.buttonarium.com
А здесь обитает уникальный музей пуговиц

flashface.ctapt.de
Почувствуй себя опытным криминалистом. Составь фоторобот

www.math-atlas.org
Математический атлас

religion.rin.ru/cgi-bin/religion/hrono.pl
Дорога к храму. Хронология возникновения религий

www.jaguarurbangolf.co.uk/?id=5
Гольф на улицах Лондона. Такого вы больше нигде не встретите

youthofbritain.com/chillout/
Так расслабляются на байках симпатичные котята

www.humaneventsonline.com/article.php?id=7591
10 самых вредных книг XIX–XX столетий. А вы согласны с этим списком?

www.virtualnarnia.com
Виртуальная Нарния. Все, что вы хотели бы знать о книжной серии К. С. Льюиса и грядущем диснеевском фильме «Лев, колдунья и платяной шкаф»



ТУРИСТИЧЕСКИЕ ЖЕМЧУЖИНЫ УКРАИНЫ

Часть 2

Александр Птица

Следуя отнюдь не принципу «обещанного три года ждут», а совершенно противоположному «здесь и сейчас», предлагаем продолжение виртуального путешествия по точкам туристического притяжения, в изобилии существующим на территории нашей родной страны.

На сей раз мы решили воспользоваться условной разбивкой на регионы и особо отметить некоторые места, стоящие того, чтобы на их посещение потратить драгоценные дни летнего отпуска.

Волынь

Ровно – историческая справка
www.city-adm.rv.ua/ukr/hys.shtml
Шацкие озера, озеро Свитязь
svitiaz.com.ua
Шацкие озера у Андрея Тычины
tychyna.kiev.ua/autotours/shatsk.html
Владимир-Волынский
vvol.in.lutsk.ua
Свято-Успенская Почаевская Лавра
www.pochaev.org.ua/?p=listok/listok26

Знаете ли вы, что жители Волыни гордятся озером Свитязь не меньше, чем сибиряки знаменитым Байкалом? И у них есть на то все основания. Этот водоем считается самым глубоким в Украине. А в общем, в своеобразном комплексе, называемом Шацкие озера, насчитывается около тридцати «природных водохранилищ». Четкой границы между ними, по сути дела, нет, а некоторые соединены между собой проливами и каналами. Места здесь исключительно живописные, и в последнее время они активно обживаются туристами. Функционирует турбаза «Шацкие озера», способная принять более 700 посетителей.

Одним из древнейших городов в этом регионе Украины считается Владимир-Волынский. Именем своим он обязан киевскому князю Владимиру Святославовичу (Великому), который во время своего похода на запад благоустроил языческий городок Лодомир на правом берегу реки Луги и в 988 г. нарек его именем себя, любимого. Первые упоминания об этом поселении обнаруживаются еще в «Повести временных лет». Неподалеку от Владимира-Волынского, в селе Зимне находится один из древнейших в нашей стране монастырей – Святогорско-Успенский (1001 г.). Его возвели «по заказу» того же Владимира в качестве резиденции великого князя.

Подолье

Могилев-Подольский
www.mog-pod.info/gorod.html
Национальный парк «Подольские Товтры»
www.tovtry.km.ua
Поділля Інкогніта
www.library.vinnitsa.com/podolia/podolia.htm
Невідоме Поділля
gorodok-region.narod.ru

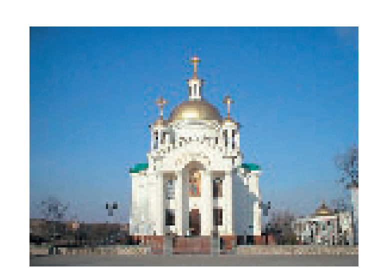
Цитата из Леси Украинки «Краса України, Поділля», по-моему, известна большинству читателей. Когда в разговоре о регионах Украины речь идет об этом крае, то под такую «вывеску» обычно попадают Винницкая, Хмельницкая и Тернопольская области. Здесь есть множество притягательных мест как для любителей замечательных пейзажей и отдыха на природе, так и для апологетов экскурсионной беготни. О красотах Каменец-Подольского мы уже писали в прошлый раз, теперь же упомянем о других достопримечательностях.

К примеру, на этой территории насчитывается около 800 населенных пунктов, где есть рукотворные средневековые подземелья (www.library.vinnitsa.com/podolia/ukr/subway.htm). Винница окружена целой гирляндой архитектурных ансамблей XVII–XIX вв. в бывших поместьях Потоцких, Грохольских, Чацких, Витославских, Орловских. К сожалению, они очень пострадали из-за варварского отношения к памятникам старины.

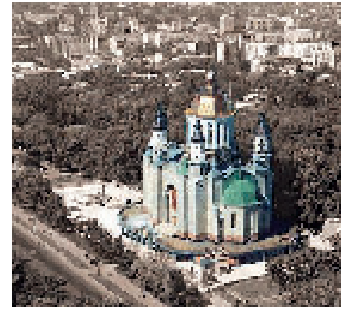
В юго-восточной части Подольской возвышенности есть небольшие известняковые гряды с удивительно живописными вершинами. Десятки миллионов лет назад здесь плескались волны «тропического» Сарматского моря. Во время формирования нынешних Карпат море отступило, остатки его органического мира и стали основой для создания коралловых рифов, которые назвали товтрами. Национальный парк «Подольские Товтры» объединяет как археологические и историко-архитектурные памятники, так и природные объекты, находящиеся под охраной государства.

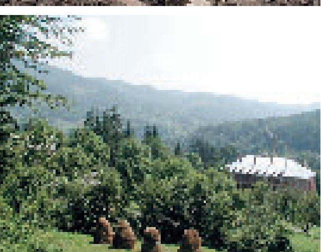
Наддніпрянщина

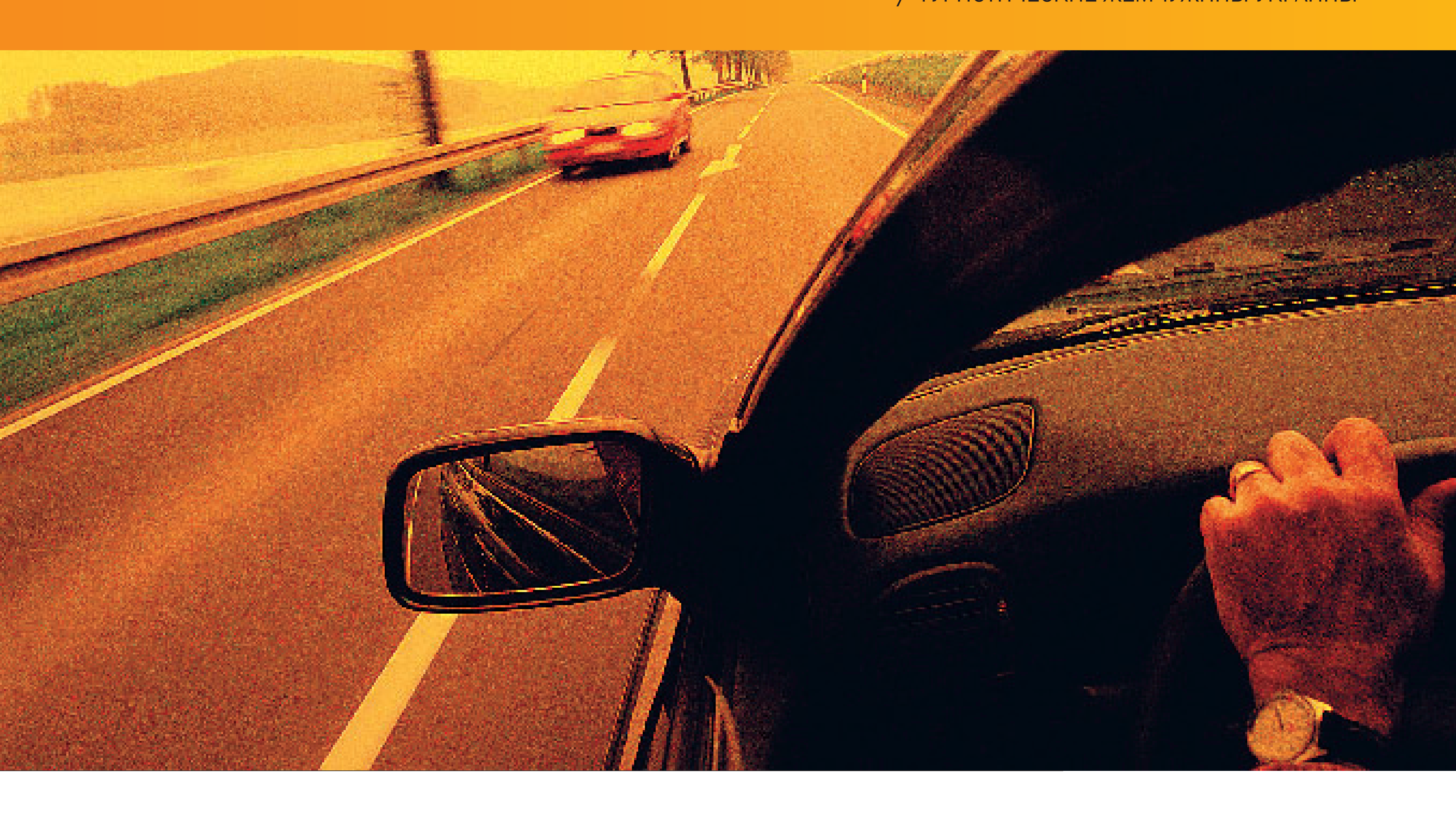
Гоголевская Полтавщина
tychyna.kiev.ua/autotours/poltava.html
Канев. Шевченковский Национальный заповедник











kobzar.info/memories/museums/kanev
Государственный историко-культурный заповедник «Родина Тараса Шевченко»
kobzar.info/memories/museums/rodina_tarasa
Корсунь-Шевченковский историко-культурный заповедник
korsun.ic.ck.ua
Виртуальный музей Полтавы
www.museum.poltava.ua
Сорочинская ярмарка
www.yarmarok.poltava.ua

Полтавская и Черкасская области полны памятных мест, связанных с именами великих писателей, в частности Тараса Шевченко и самого загадочного из русско-украинских авторов Николая Васильевича Гоголя. В середине 90 х гг. я сам неоднократно проводил летний отпуск в небольшом селе Баранивка на Полтавщине, как раз неподалеку от гоголевских мест. Вот тогда-то я посетил и Миргород, и Большие Сорочинцы, и Диканьку. И хотя истинно гоголевского духа здесь уже почти не чувствуется, все-таки кое-какие достопримечательности его сохранили, например Троицкая церковь XVII в., которую расписывал кузнец Вакула, или Николаевская церковь (того же XVII в.), где несчастный философ Хома Брут провел три жуткие ночи, отпевая Панночку-ведьму.

Корсунь-Шевченковский относится к тем городам, возраст которых подбирается к тысячелетнему. Крепость в том месте, где он сейчас находится, заложил еще в 1032 г. великий князь Киевский Ярослав Мудрый – ему как воздух нужен был форпост для защиты южных границ Киевской Руси от набегов тюркских кочевников. В XX столетии Корсунь заставил говорить о себе весь мир. Выражение «корсунский котел» вошло в историю Второй мировой войны. Здесь зимой 1944 г. была проведена крупнейшая операция, в ходе которой советские войска окружили и уничтожили большую немецкую группировку.

Полесье

Нежин-Град. Город древний и современный
ne.cg.ukrtel.net/~oleksa/
Коростень
www.kr.com.ua
Овруч
drevl.narod.ru
Свято-Троицкий храм. Новоград-Волынский
www.troitza.org.ru
Бердичев
ws.net.ua/berdichev/enter.html

Полесье (Житомирская, Черниговская области) славится небольшими, но весьма интересными городками, имеющими собственное лицо. Подробную информацию о некоторых наиболее известных из них вы найдете на сайтах, упомянутых в нашем линклисте.

Нежин, расположенный на берегу реки Остер, впервые был упомянут в летописях в 1147 г. под именем Унеж. Однако тот город, который мы видим сейчас, был отстроен уже в XVII в. Кстати, именно здесь состоялась печально известная Черная Рада. Избранный на ней гетманом И. Брюховецкий, по сути дела, сдал Украину под власть российских царей.

Что касается еврейского городка Бердичева, то не удержусь от цитирования старого-престарого анекдота. «Мойша, ты знаешь, что общего у Абрама и Оноре де Бальзака? Они оба женились в Бердичеве». И действительно, церемония бракосочетания великого французского писателя и графини Эвелины Ганской проходила в 1860 г. в местном костеле Святой Варвары. Несколько лет Бальзак жил недалеко от Бердичева в селе Верховня. Дворец семейства Ганских и прилегающий к нему парк сохранились до наших дней. Сейчас здесь работает музей.

Закарпатье

Закарпатье. Замки и городища
karpattour.narod.ru/index1400.htm
Українські Карпати
www.karpaty.com.ua
Закарпатский портал
www.verhovina.com.ua
Туристическое Закарпатье
www.transcarpathia.org
Синевирское озеро
www.sinevir.com
Карпатский биосферный заповедник
cbr.nature.org.ua

Среди регионов Украины, самой природой предназначенных для прекрасного отдыха и восстановления сил, одно из первых мест принадлежит, безусловно, Закарпатью. Замечательно, что уровень удовольствия от пребывания здесь абсолютно не зависит от времени года. Говорю это со знанием дела, потому что имею и опыт кувыркания со снежной горы в окрестностях Рахова зимой, и опыт турпоходов в районе самой высокой вершины Карпат Говерлы летом. Ландшафты там такие, что просто дух захватывает.

Но не только природными красотами славен этот край. Старинные крепости и замки феодальных времен добавляют ему очарования. В этом плане стоит упомянуть достопримечательность Мукачево – замок Паланок, начало возведения которого датируется XIV в., и руины еще более древнего замка тамплиеров в романском стиле (XII в.) в поселке Середне близ того же Мукачево.

Кстати, украинское Закарпатье известно еще и тем, что именно здесь находится географический центр континентальной Европы. Эта точка расположена неподалеку от Рахова возле села Дилове. В конце XIX в. тут был установлен специальный геодезический знак.

Увы, вторая публикация уже подошла к концу, а мы еще не побывали во многих удивительных уголках нашей страны. Посему виртуальные путешествия по Таврии и Бессарабии, Галичине и Прикарпатью, Крыму и Слобожанщине придется отложить до следующего номера журнала.



ИСТОРИИ В КА

КОМИКСЫ ВО ВСЕМИРНОЙ СЕТИ

Александр Птица

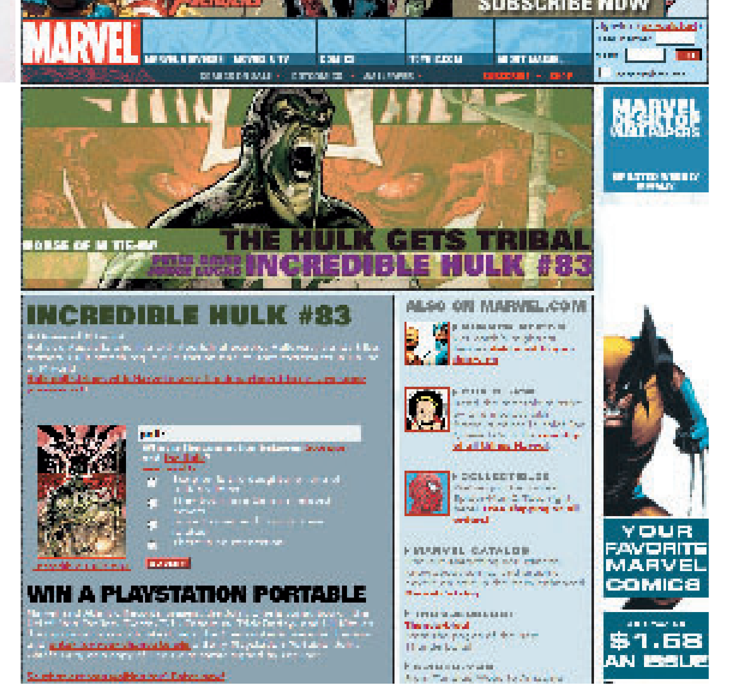
Давным-давно, когда моя мама впервые поехала за океан, в США (тогда мне было десять лет), мой список заказов выглядел так – кока-кола, жвачка, книжка комиксов. Как видите, сплошь символы того «капиталистического рая», который на страницах газет поддавался нещадной критике. Кстати, в те же времена огромной популярностью в Советском Союзе пользовался журнал «Веселые картинки», где в каждом номере публиковались, по сути, комиксы, рассчитанные на дошкольников и младших школьников.

Сегодня же для распространения комикс-культуры среди непосвященных есть отличный канал – кинематограф. Не проходит и пары месяцев, чтобы на отечественные экраны не вышла очередная адаптация какой-либо «истории в картинках». Достаточно сказать, что минувший июнь отметился премьерами «Бэтмен. Начало» и «Город греха». В том, насколько многообразен мир комиксов, вы убедитесь, познакомившись с нашим небольшим тематическим путеводителем по Всемирной Сети.

Почти научное введение в тему

Одно из достаточно точных определений комикса звучит так – «серия картинок с краткими текстами, образующая сюжетное повествование». Что ж, с этим трудно не согласиться. Добавим, что существует и более детальная классификация, в рамках которой выделяют newspaper strips (небольшие комиксы, публикуемые в газетах), comic books журнального формата и крупную форму – graphic novels.

В качестве примера «стрипа» (в переводе с английского это слово означает «лента», «полоска») приведем культового Дилберта (**www.unitedmedia.com/comics/dilber/**). Автор – художник Скотт Адамс. Большинство регулярно выходящих Web-комиксов (о них мы подробнее поговорим чуть ниже) фактически являются наследниками печатных газетных «стрипов».



Comic books – именно та среда, где родилась плеяда легендарных супергероев. Обычно такой журнальчик содержит 32–48 страниц, а graphic novels – до ста.

Безусловно, бурный рост популярности «историй в картинках» приходится на XX век, однако нельзя не сказать, что сама идея насчитывает уже многие тысячи лет. Вспомните наскальные рисунки, египетскую иероглифику (**www.isidore-of-seville.com/hieroglyphs**), японские емаки (**nstruct1.cit.cornell.edu/courses/asian377/studentspring99/asian377e/genji**), европейское искусство витража, гобелены из Нормандии (**www.bayeuxtapestry.org.uk**). Можно привести массу других исторических примеров. Но не будем погружаться в глубь веков, а посмотрим, чем живет мир комиксов сегодня.

Marvel

www.marvel.com
mcdb.narod.ru
www.themarveluniverse.com
www.ultimatemarveluniverse.com

Издательство Marvel Comics было основано в тридцатые годы прошлого столетия и изначально называлось Timely Comics. Сегодня это огромная медиаимперия. А ее дебютом на комикс-ниве стал журнальчик с простым названием Marvel Comics № 1, где впервые появился супергерой Человек-Факел. Просим не путать его с полным тезкой, которого вы вскоре увидите в фильме «Фантастическая четверка» (**www.fantasticfourmovie.com**), поставленном по мотивам комиксов от компании Marvel. В том же «номере первом» засветился и антигерой – Namor the Sub-Mariner, господин, по своим физиологическим особенностям несколько напоминающий нашего человека-амфибию. Вы будете смеяться, но режиссер Крис Коламбус («Один дома», два первых «Гарри Поттера») уже работает над фильмом «Суб-Маринер» (**www.comics2film.com/ProjectFrame.php?f_id=124**).

Кстати, и супергерой, и суперзлодей мгновенно стали суперзвездами и каждый из них получил по персональному журналу. В команде Marvel, пожалуй, наибольшее количество знаменитостей. Быстренько пробежимся по этому списку.

РТИНКАХ.

Человек-Паук

www.marvel.com/publishing/showcomic.htm?id=2
www.spiderfan.org
spidermedia.ru

Человек-Паук, или Spider-Man – альтер эго Питера Бенджамина Паркера, которого постоянно мучают проблемы морально-этического плана. Застенчивый и нерешительный в жизни, в облике супергероя он творит чудеса, сражаясь с проявлениями всяческого зла. На всю жизнь он запомнил слова своего дяди «С великой силой должна прийти великая ответственность». Человек-Паук – детище писателя Стэна Ли (**www.stanlee.org**) и художника Стива Дитко. Первое появление Спайдермена датируется 1962 г. (журнал Amazing Fantasy № 15).

Люди X

www.marvel.com/publishing/showcomic.htm?id=4
comixvault.narod.ru/

Сериал «Люди X» стал одним из наиболее популярных в комикс-индустрии и породил десятки ответвлений, так называемых spin offs, посвященных отдельным его героям. И в этом случае в роли главного «придумщика» выступил все тот же неугомонный Стэн Ли. История о группе мутантов, наделенных совершенно невероятными свойствами, началась в сентябре 1963 г. с выходом в свет comic book (Uncanny) X-Men № 1. В исходную команду входили Профессор X (Чарльз Ксавье), Циклоп, Айсмен, Ангел, Зверь и Marvel Girl. Несколько позже присоединились такие «звезды», как Россомаха (**wolverine600.narod.ru**), Шторм, Гамбит (**remylebeau.narod.ru**), Бишоп и др.

Фантастическая четверка

www.ffplaza.com
www.shrublands.com/fluxion

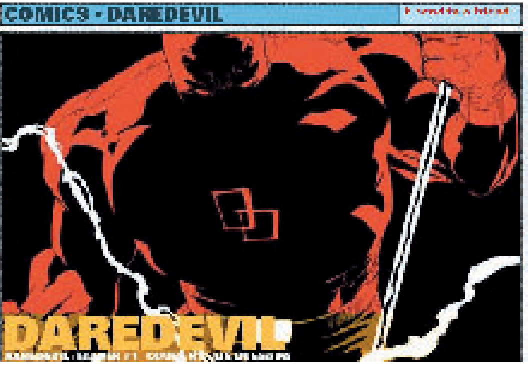
Эти ребята нашей публике знакомы меньше, чем, скажем, Спайдермен или Бэтмен. Ничего страшного, вскоре после выхода на экраны одноименного фильма ситуация изменится. Год рождения – 1961. Авторы те же, что и у «Людей X» – Стэн Ли и Джек Керби. Состав команды – Мистер Фантастик (Рид Ричардс), умеющий растягиваться, Женщина-Невидимка (Сюзан Ричардс), Человек-Факел (Джонни Сторм) и The Thing, обладающий каменным телом и недюжинной силой.

Халк

www.marvel.com/publishing/showcomic.htm?id=3
www.incrediblehulk.com
www.hulklibrary.com

«Не будите во мне зверя». Эта фраза всегда приходит в голову, когда речь идет о зеленом гиганте, «вырывающемся» из телесной оболочки доктора Роберта Брюса Бэннера. Эдакий современный вариант истории о докторе Джекиле и мистере Хайде. Бэннер считает свое свойство превращаться в Халка настоящим проклятием, а великан, наделенный огромной разрушительной силой, в ярости практически не может себя контролировать. Угадаете с первого раза авторов? В третий раз имена членов данного творческого дуэта я приводить не буду.





Сорвиголова

www.marvel.com/publishing/showcomic.htm?id=5
www.manwithoutfear.com/daredevil.shtml

Воздействие радиации лишило Мэтта Мэрдока зрения, но взамен утраченного он обрел усиление всех остальных органов чувств и вдобавок обзавелся еще одним каналом получения информации о внешнем мире – своеобразным сонаром. В течение дня Мэтт работает адвокатом, а по ночам разбирается с толпами негодяев методами, далекими от законных.

Героиней самого известного ответвления от «Сорвиголовы» стала безжалостная убийца Электра (**www.geocities.com/elektrafan**).

Капитан Америка

www.marveldirectory.com/individuals/c/captainamerica.htm
www.medinnus.com/winghead

Стив Роджерс aka Captain America относится к когорте супергероев-ветеранов. Джо Саймон и Джек Керби сотворили первую комикс-историю о нем еще в 1941 г. Ясное дело, что в военные годы Капитан поддерживал патриотический и боевой дух американских военных, сражаясь на страницах журналов с нацистами и японцами. После войны он фактически был забыт, но в середине 60-х годов Marvel возродила бравого героя, сделав лидером группы «Мстители» (см. ниже), а также продолжила его «сольную» карьеру.



В блокнот сетенавта

Комиксолет
www.comics.aha.ru
Комикс.com.ua
comics.com.ua
Комиксоид
www.comicsoid.ru/
Comics Zone
comicszone.narod.ru
Комиксы-ужастики
bwa-ha-ha.narod.ru
Один из самых больших в Рунете архивов
maximo3000.narod.ru

Базы данных по комиксам
The Big Comic Book Database
www.comics-db.com
The Grand Comics Database
www.comics.org
Don Markstein's Toonopedia
www.toonopedia.com
Andy's Early Comics Archive
bugpowder.com/andy
The Belfry Comics Index
cgi.belfry.com/comics

Мстители

www.marvel.com/publishing/showcomic.htm?id=6
www.geocities.com/blundering_man99
www.avengersassemble.us

Теперь о «Мстителях» (Avengers). Эта серия, появившаяся в сентябре 1963 г., была задумана как противовес модному в те времена комиксу Justice League of America от главнейшего конкурента DC Comics. Возглавил команду мстителей небезызвестный Капитан Америка, а ее состав с течением времени достаточно сильно менялся.

Разговор о супергероях и о Web-комиксах мы продолжим в следующем номере. Ведь еще остались неохваченными «Бэтмен», «Супермен» (DC Comics), Hellboy, Sin City (Dark Horse) и многие другие известнейшие комикс-сериалы.


W
A
S
D
№1 сентябрь 2005



ИГРОТЕКА



НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 3200+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 1024 MB RAM, видеокартами классов от GeForce 6600GT до Radeon X800 XT со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

★★★★★ (1)
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★★★★ (2)
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★★★ (3)
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★★ (4)
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★ (5)
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Что бы ни говорили скептики, лето – идеальная пора для игр. Мы, разумеется, не призываем запереться дома в обнимку с ПК, но когда на улице дождь, а делать совершенно нечего, именно компьютерные игры способны развеять скуку. И пусть новых разработок летом выходит совсем немного, зато есть замечательный повод пройти старые, хорошо забытые или некогда пропущенные игры. Вспомните, ведь перед Новым годом неплохих, отличных и даже гениальных проектов появляется куда больше, чем способен посмотреть занятый работой или учебой современный человек. Летом же можно смело экспериментировать с непривычными для себя жанрами и при этом не бояться упустить что-то из долгожданных любимцев. Тем более что по сложившейся в последнее время нехорошей традиции играть в современные компьютерные игры без пары-тройки патчей нельзя.

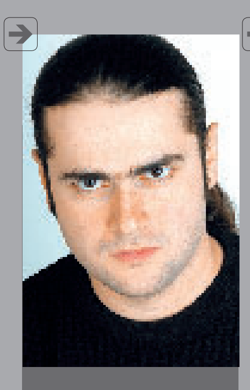
Летом также стоит присматривать себе занятия на будущий год. Выставка Electronic Entertainment Expo, репортаж с которой вы без труда обнаружите на странице 90, всегда радует геймеров изобилием новых проектов абсолютно на любой вкус. В этот раз, конечно, больше внимания уделялось консолям следующего поколения (о них мы писали в прошлом номере), но и для наших любимых ПК и PlayStation 2 было объявлено огромное количество интересных и необычных игр. Ну а те, кто до сих пор не обзавелся приставкой, наверняка обрадуются выходу GTA: San Andreas, который затмил своего отечественного конкурента на колумбийскую тему «Xenus: Точка кипения».

P.S. Надеемся, вы обратите самое пристальное внимание на соседнюю страницу.

Сергей Галёнкин, segal@itc.ua



НАША КОМАНДА



СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Как и в прошлом месяце, Сергей снова жил в Азероте, где обзавелся лошадкой, солидным воинским званием и вступил в гильдию поклонников панд Pandaren Avengers. Которая, кстати, уже отослала петицию в Blizzard с требованием встроить в игру симпатичных медвежат ближайшим же патчем.

Игра месяца
World of WarCraft

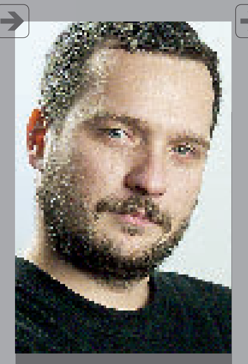


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Выход одной из любимых игр Яноша на PC заставил его снова переселиться в черный район San Andreas. И пусть он не единожды прошел очередной GTA еще несколько месяцев назад на PlayStation 2, на персональных компьютерах с новыми пользовательскими дополнениями и модификациями игра стала только краше.

Игра месяца
GTA: San Andreas

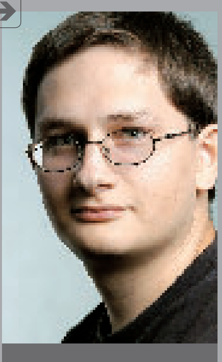


ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

Единственный из всех редакторов «Домашнего ПК», Олег смог найти в этом месяце игру по вкусу. Сумасшедшая гонка, каскадерский симулятор и конструктор трасс в одном лице (причем с удивительным мультиплеером) – потрясающая аркада TrackMania Sunrise не зря получила свой «Выбор редакции».

Игра месяца
TrackMania Sunrise

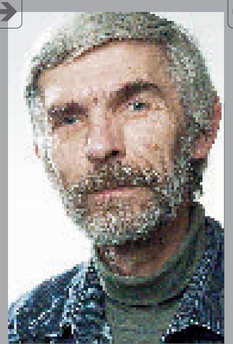


МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – стратегии, action

Внезапно возникшая проблема с качеством домашнего Интернета помешала Максиму в очередной раз погрузиться в баталии Counter-Strike: Source, поэтому ему срочно пришлось искать замену. Неудивительно, что ей оказалась не «Xenus: Точка кипения», а Pro Evolution Soccer 4.

Игра месяца
Pro Evolution Soccer 4



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Алекс в этом месяце попробовал красную таблетку и попытался погрузиться в самую натуральную Матрицу. К сожалению, вместо обещанного уникального игрового процесса в Matrix Online оказались бесконечные поединки с одинаковыми противниками. Поэтому Алекс снова вернулся в уже родной Paragon City.

Игра месяца
City of Heroes



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Очередная ревизия дополнений для Morrowind вместе с разглядыванием скриншотов из Oblivion заставила Сергея снова пройтись дорожками Вварденфелла. Благо со всеми модами и аддонами это уже совершенно другая игра – и красивее, и интереснее оригинала.

Игра месяца
The Elder Scrolls III: Morrowind

«Ночной дозор» как рекламная площадка

Компания Nival сообщила о том, что в игре «Ночной дозор» появятся рекламные щиты «Альфа-банка». Таким образом «Ночной дозор» имеет все шансы стать первой в России игрой AAA-класса с оплаченной рекламой, которая будет размещена довольно типично для игр – без надоедливых пауз, без баннеров или логотипов в углу экрана. Nival обещает, что щиты не только не помешают геймплею, а наоборот, сделают игровой процесс более похожим на реальность. Ведь в жизни на улицах современной Москвы реклама встречается на каждом шагу.

Morpheus R.I.P



Неисповедимы пути твои, Господи! В прошлом месяце в мире массовой многопользовательской The Matrix Online произошло событие, потрясшее всех: от руки наемного убийцы погиб один из главнейших персонажей – Морфеус, известный народу по кинотрилогии братьев Вачовски.

Вместе со своей командой он пытался взорвать несколько ключевых точек и отбить тело Нео у роботов. В итоге на сцене появился незнакомый, с простым, как правда, именем Assasin – и судьба импозантного афроамериканца (который, кстати, доселе встречал всех новичков, дерзнувших войти в онлайновый мир «Матрицы») была решена. Он пополнил пантеон погибших или исчезнувших героев MMOG, среди которых числятся такие культовые фигуры, как Lord British (Ultima Online) и Филипп Росс (Anarchy Online).

Посмотрим, в каком направлении будет в дальнейшем развиваться сюжет «Матрицы» и какие еще сюрпризы готовят игрокам ее Game Masters и братья Вачовски, активно вовлеченные в процесс создания контента для The Matrix Online.

«GAMEПРОФИ 2005». 5-Й ТУР

По итогам 5-го тура конкурса «GameПрофи 2005» диски с хитовыми играми от компании «1С» достались следующим участникам.

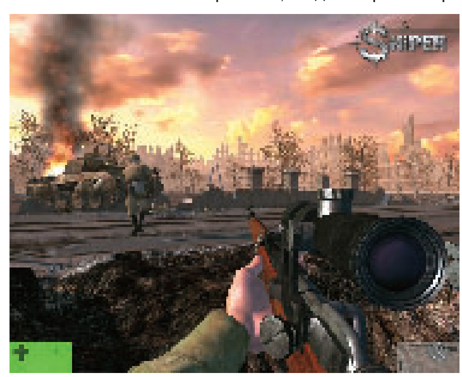
Оксана Розуменко (Киев)
Дмитрий Князев (Киев)
Марат Вагабов (Киев)
Олег Кохановский (Ровно)
Ирина Гнот (Борислав)
Дмитрий Карамышев (Киев)
Ярослав Якимчук (Киев)
Анатолий Аматов (Киев)
Юрий Алексеенко (Ровеньки)
Александр Наумчак (Винница)

Вот и закончилась первая часть нашего турнира. В борьбе за обладание компьютером Advantis 6L LE от компании «Квазар-Микро» верхние строчки итоговой таблицы заняли: киевлянин Владимир Дука (140 очков, очередной бонус за первый правильный ответ), Юрий Алексеенко из города Ровеньки (135 очков) и Олег Кохановский из Ровно (135 очков, еще один бонус за самый полный ответ). Так как Владимир был в более выгодном по отношению к некиевлянам положении, мы решили задать всем троим серию дополнительных вопросов, на основании ответов на которые и выявим победителя. Вопросы очень сложные, но и ребята показали себя настоящими GameПрофи. Награждение самого умного игрока Украины состоится 15 июля в редакции «Домашнего ПК».

Со сводной таблицей результатов вы можете ознакомиться на сайте GaMMeR – *gammer.itc.ua/gameprofi*. Вопросы 1-го тура второй части конкурса ищите на с. 111. Обращаем ваше внимание, что бонусы за первый правильный ответ на все пять вопросов теперь не присуждаются.

Call of Duty по-русски

Фирма «1С» пришла к выводу, что наши геймеры уже наигрались в заморские игрушки о Второй мировой с участием советских войск и тоннами развесистой клюквы, и решила заявить о себе в популярнейшем жанре кинематографичных военных шутеров. В качестве рабочего названия нового проекта, над которым корпит одна из внутренних команд игрового подразделения фирмы, выбрано незамысловатое Sniper.



Если вы видели фильм «Враг у ворот» или просто знаете историю, то имя стрелка Василия Зайцева вам знакомо. Он-то, видимо, и будет главным героем игры. Ключевым эпизодом станет противостояние с лучшим немецким стрелком, специально приехавшим в Сталинград из Берлина, дабы уничтожить меткого русского.

Группа разработчиков обещает не отступать от исторической правды – игра создается по воспоминаниям самого Василия Зайцева и других участников битвы за Сталинград. Городские уровни восстанавливают по фотографиям и архивным материалам. Современный 3D-движок, поддерживающий все новейшие видеокарты, объемный звук, «тряпочная» физика, ситуационный искусственный интеллект, огромные локации, а также масса образцов немецкого и советского оружия прилагаются.

Halo – теперь еще и фильм?

Подходит к концу эпопея переговоров по поводу грядущего фильма по мотивам самой знаменитой игры для Xbox – Halo. Журнал Variety проинформировал публику о том, что представители Microsoft и Bungie в течение последнего месяца встречались с руководством практически всех голливудских мэйджоров, пытаясь заручиться их поддержкой.

Однако условия, выдвинутые «игровой стороной», многие киношники (например, New Line Cinema и Dreamworks) посчитали слишком жесткими. Microsoft потребовала предварительно выплатить ей 10 млн долл. или 15% от всех сборов картины, а также начать производство уже в сентябре этого года. Кроме того, редмондский гигант установил минимальный бюджет – 75 млн долл. – и захотел сам контролировать процесс и степень соответствия Halo Bible .



В конечном итоге бремя «кинофикации» Halo взвалил на себя альянс Universal Pictures и 20th Century Fox. Им удалось несколько умерить аппетиты Microsoft. Окончательный расклад будет выглядеть так – Microsoft получит 5 млн долл. и 10% от бокс-офиса.

Еще больше Стругацких

Массаракш! Похоже, «Акелла» собирается стать монополистом по выпуску игр, основанных на бессмертных шедеврах братьев Стругацких. Не так давно линейка издательских проектов компании пополнилась адвентюрой «Обитаемый остров». Разработка поручена команде Step Creative Group. Создатели игры решили не отступать от существующих жанровых традиций и сделать ее в стиле, который лучше всего описывается термином «вид от первого лица с панорамным обзором местности».





Как и в книге АБС, сюжет развивается вокруг приключений Максима Каммерера, волею судьбы оказавшегося на планете Саракш.

Долгое время Саракш была объята пламенем ядерной войны, в результате экология доведена до ужасающего состояния, в обществе полно социальных проблем, а установившийся недавно мир шаток. Максиму предстоит служить в гвардии, присоединиться к повстанцам-выродкам, отбыть срок на каторге и вести переговоры с мутантами.

В перечне обещаний разработчиков фотореалистичная графика, более ста уникальных локаций, окружающий звук.

По планам «Акеллы» релиз игры должен состояться в 2006 г. Точные сроки пока не сообщаются. Кстати, параллельно Step работает еще и над рисованным квестом «Вечера на хуторе близ Диканьки». Ну что ж, харьковчанами из Crazy House положено начало освоению миров Николая Васильевича Гоголя. Теперь эстафетную палочку приняли ребята из Step.

Наполеоновские планы Deep Shadows

Наконец-то в продаже появилась игра «Xenus: Точка кипения». А разработавшие ее наши земляки из Deep Shadows сочли необходимым оповестить игровое сообщество о своем новом проекте Precursors.

Экзотические тропические пейзажи и наркобароны уступят место звездным просторам. Precursors задумана как космический симулятор с элементами культовой Elite, шутеров от первого лица и классических sci-fi-фильмов.

В центре внимания конфликт между двумя расами. Нашему безымянному герою предстоит попробовать себя и в сфере межпланетной торговли, и в ремесле охотника за головами. Среди особенностей будущей игры разработчики называют гигантские боевые крейсеры, возможность абордажа, прогулки по иным мирам и большое количество NPC.

Выход игроков на космические просторы обещан в 2007 г.



БЕСТСЕЛЛЕРЫ ИЮНЯ

Великобритания

Место	Название	Издатель
1	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar
2	Guild Wars	NCsoft
3	The Sims 2: University	EA Games
4	Half-Life 2	Vivendi Universal Games
5	The Sims 2	EA Games
6	Star Wars Galaxies: Rage of Wookies	Lucas Arts
7	World of WarCraft	Vivendi Universal Games
8	Championship Manager 5	Eidos
9	Football Manager 2005	Sega UK
10	Imperial Glory	Eidos

США

Место	Название	Издатель
1	Guild Wars	NCsoft
2	World of WarCraft	Vivendi Universal Games
3	The Sims 2: University	EA Games
4	The Sims 2	EA Games
5	LEGO Star Wars	Eidos
6	Star Wars: Knights of the Old Republic	Lucas Arts
7	Star Wars Galaxies: The Total Experience	Lucas Arts
8	The Sims Deluxe	EA Games
9	Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	Lucas Arts
10	Empire Earth 2	Vivendi Universal Games

Россия. Магазины сети «Союз» (jewel)

Место	Название	Издатель
1	«Xenus: Точка кипения» (DVD-версия)	«Руссобит-М»
2	Parkan II	«1С»
3	«Xenus: Точка кипения» (CD-версия)	«Руссобит-М»
4	«ТрекМания Sunrise»	«Бука»
5	«Дом 2 vol.1»	Н/д
6	«Казаки 2: Наполеоновские войны»	GSC World Publishing
7	«Deadhunt: Охотник на нежить»	«Акелла»
8	Brothers In Arms: Road to Hill 30 (DVD-версия)	«Бука»
9	7 Sins	«Акелла»
10	Cross Racing Championship 2005	«1С»

Россия. Магазины сети «Союз» (DVD-box)

Место	Название	Издатель
1	World of WarCraft	SoftClub
2	The Sims 2: University	SoftClub
3	Empire Earth 2	SoftClub
4	SWAT 4	SoftClub
5	Half-Life 2	SoftClub
6	The Sims 2	SoftClub
7	WarCraft 3: Reign of Chaos	SoftClub
8	Half-Life 2 (DVD-версия)	SoftClub
9	The Sims 2 (DVD-версия)	SoftClub
10	StarCraft + Broodwars	SoftClub

NCsoft переманивает персонал из Blizzard?

Ходят слухи, что издатель NCsoft, один из лидеров в сфере массовых многопользовательских онлайновых игр, занялся активным переманиванием сотрудников из ирвинского офиса Blizzard. В частности, в качестве спеццели выбрана именно та команда, которая работает над будущим официальным дополнением к World of WarCraft. Обе стороны отказываются комментировать ситуацию, но на сайте Blizzard постоянно появляются сообщения о новых вакансиях. Интересно, что совсем недавно NCsoft открыла новый офис в Ирвине. К чему бы это? Будем внимательно отслеживать дальнейшее развитие событий.

Игровая индустрия США в цифрах и фактах

Александр Птица

Среди традиций, связанных с E3, можно выделить ежегодное выступление президента ESA (Entertainment Software Association) Дага Ловенстина перед открытием выставки и приуроченную к этому событию публикацию документа Essential Facts about Computer and Video Game Industry в электронном (*www.theesa.com/files/2005EssentialFacts.pdf*) и печатном видах. Как содержание спича главного организатора E3, так и сведения, которые можно найти в брошюре, дают прекрасную пищу для размышлений и богатый материал для анализа.

Обращаю ваше внимание, что цифры, которыми мы будем оперировать, отражают ситуацию в американской игровой индустрии. Конечно, у Европы и Дальнего Востока есть свои особенности, но поскольку Америка – это самый крупный рынок в мире, имеет смысл узнать, что же там творится.

Цифры, опубликованные ESA, получены как путем социологических опросов, так и на основе статистических данных по реальным продажам игровых продуктов, предоставленных The NPD Group.

Весьма интересными, на мой взгляд, оказались сведения демографического характера. Например, как вы думаете, каков средний возраст американского геймера? 18? 25? Нет, господа, – 30, а количество подростков моложе 18 лет в общей массе не превышает 35%.

Какие же жанры предпочитает игровое сообщество Америки? Безусловно, в консольном мире и в царстве ПК наблюдаются различные расклады. В качестве критерия возьмем самый показательный фактор – уровень продаж (за 2004 г.).

В секторе игр для приставок с большим отрывом лидирует жанр action, «отъевший» от общего пирога целых 30,1%, за ним следуют спортивные симуляторы (17,8%), 9,6% досталось шутерам и только после них идут детские и семейные развлечения (9,5%). Это ли не аргумент в вечном споре приставочников с писишниками по поводу детскости консолей?!

Теперь о жанровых лидерах в сфере игр для ПК. Ничего странного мы не видим в том, что и в этот раз на первом месте обосновались стратегии (26,9%), второе занимают (внимание!) семейные и детские игры (20%), далее шутеры (16%), ролевики (10%), адвентюры (5,9%), спортивные симуляторы (5,4%), и замыкает список action (3,9%).

4,99 за доллар

Сергей Галёнкин

Это не курс гривни в ближайшем киоске обмена валют. Столько стоит один золотой в игре World of WarCraft. Все очень просто – вы заказываете покупку на одном из сайтов, занимающемся подобными услугами, оплачиваете ее с помощью кредитной карты или банковского счета и в самой игре получаете требуемую сумму по внутренней почте.

Зачем это нужно? Есть масса причин. Во-первых, некоторые пафосные предметы стоят ужасно дорого. Так, epic mount – ездовое животное (внешний вид меняется в зависимости от расы), в полтора раза более быстрое, чем стандартная «лошадка», обойдется вам в тысячу золотых. Лично я видел игрока на таком коне всего один раз – не каждый может потратить столько времени на зарабатывание денег в игре. Но в пересчете на наличные это всего лишь 200 долларов – сравнительно небольшая сумма для обеспеченного американца.

Во-вторых, ошибки дизайнеров игры. Бывает, что для развития определенных навыков от игрока требуются солидные вложения, которые на текущем уровне он просто не в состоянии заработать. Обычно в таких случаях помогает гильдия, но что делать одиночкам? В WoW подобных проблем практически нет, но в том же Everquest II они встречаются повсеместно. Единственный выход – платить реальными наличными.

И в-третьих, при переходе из одной игры в другую многие переносят с собой накопленные в «предыдущей жизни» средства: это позволяет получить фору по сравнению с остальными, даже более опытными жителями новой вселенной.

То же самое относится и к остальным игровым мирам. Некоторые из них, вроде Project Entropia, намеренно делаются так, чтобы игроки тратили деньги. В других это вызвано недостатками игровой механики. Но даже в играх с идеальной экономикой всегда найдутся выскочки, которые хотят получить все «здесь и сейчас» и согласны платить за это немалые средства.

Сами разработчики MMOG в большинстве случаев запрещают подобные действия. Почитайте EULA вашей любимой игры – там обязательно встретится примечание о том, что «все игровые предметы являются собственностью компании и не могут быть переданы третьим лицам». С одной стороны, это вполне логично: никто же не распродает dll-файлы, входящие в комплект Windows, по частям. Но с другой стороны, получение этих самых предметов обычно связано с солидными затратами времени и очень обидно тратить его задаром.





Стоит также отметить, что подобные вливания реальной валюты негативно сказываются на экономике игровых миров, зачастую приводя к невероятной инфляции и фактическому разрушению внутреннего рынка – прямо как в настоящей жизни. Неудивительно, что имеется целый ряд исследований, посвященных макроэкономике MMOG.

Поэтому недавно Sony Online Entertainment (Everquest, Star Wars: Galaxies) объявила о создании собственной службы для торговли игровыми предметами. Если разработчики будут контролировать обмен валют и все внешнеэкономические операции, то вполне возможно, что компания сможет удержать инфляцию в допустимых пределах.

Другая известная фирма, Blizzard, провела масштабные репрессии против торговцев, вплоть до закрытия аккаунтов и блокирования пользователей, которые покупали игровые предметы.

Такие активные действия владельцев MMOG уже вызвали легкую панику на рынке. Самый известный торговец игровыми предметами IGE (*www.ige.com*) хоть и пытается сделать хорошую мину при плохой игре («У нас два года опыта на рынке, мы все равно продолжим обслуживать наших клиентов»), уже прекратил скупку средств в Everquest II и World of WarCraft и срочно избавляется от наличных в местных валютах. Пусть это временное явление, но скорее всего борьба с внутриигровыми «контрабандистами» не закончится. Ведь совокупный ВВП всех онлайновых миров (включая корейские и китайские) по разным оценкам составляет от 15 до 75 млрд долл., что сравнимо с показателями средних размеров государства (номинальный ВВП Украины за 2004 г. – 67 млрд долл).







Играем по-новому.

expo Заметки с E3 2005

Майские праздники игровой индустрии. Компании-мажоры, поигрывая электронными мускулами огромных экранов и оглушая шиком и блеском своих стендов, во весь голос кричат: «Круче нас никого нет!». Новички и фирмы второго–третьего эшелонов из кожи вон лезут, чтобы привлечь к себе внимание китов издательского бизнеса и акул пера. Толпы непонятно откуда взявшихся подростков (хотя возрастной ценз устанавливает планку «18 лет») мигрируют от стенда к стенду в надежде разжиться очередной футболкой или мышиным ковриком с логотипом хитовой игры. В тихих помещениях «за закрытыми дверями» идут переговоры, происходят презентации «секретных» проектов для избранных. А когда над Лос-Анджелесом опускаются сумерки, народ разбегается по злачным местам, чтобы на вечеринках расслабиться после тяжелого выставочного дня. И все это называется E3.



Это и есть Катамари

Если такие выставки устраивают, и они по-прежнему привлекают сотни участников и десятки тысяч посетителей (в этом году через залы Convention Center за три дня прошло около 70 тыс. человек), значит, это нужно не только организаторам – ассоциации ESA, но и всей игровой индустрии в целом. Тем более что в старушке-Европе, кроме августовской лейпцигской Game Convention, ориентированной прежде всего на потребителей, после безвременной «гибели» лондонских ECTS и EGN практически ничего и не осталось. Тем временем у E3 пока нет оснований для беспокойства по поводу собственной судьбы.

Как вы уже знаете, в этом году выставка вызвала повышенный интерес не только у специализированной прессы. Причина проста – первые официальные презентации игровых систем нового поколения. Ажиотаж был настолько велик, что получение доступа к предвыставочным пресс-конференциям «платформодержателей» (Microsoft, Sony Computer Entertainment и Nintendo) превращалось в почти неразрешимую проблему, особенно для европейских журналистов (эдакая дискриминация «пришельцев» из-за океана в пользу американских СМИ).

Тем не менее Sony и Nintendo все-таки изыскали возможность провести альтернативные мероприятия специально для представителей «четвертой власти» из Старого Света, где фактически повторили все то же самое, чем потчевали присутствующих на основных брифингах. Sony Computer Entertainment Europe и потрясающие технологические демо для PS3 показала (бог с ним,

на каком «железе» они крутились – в любом случае, впечатление незабываемое), и «отца Playstation» Кена Кутараги для презентации новой консоли от Sony позвала, и полный список игровой линейки, которая 1 сентября будет сопровождать старт PSP в Европе, огласила.

Хотя Nintendo разочаровала всех слишком скудной информацией о грядущей Revolution, на ее мероприятии в Театре Кодак (где в последние годы проходят церемонии вручения «Оскаров») я нисколько не скучал. Оригинальные новые игры для DS, особенно Nintendogs и Electroplankton, будут меня преследовать, пока не появятся в пределах досягаемости. А до тех пор приходится довольствоваться приятными воспоминаниями. Ну и конечно, флагманская нинтендовская игра нынешнего сезона – The Legend of Zelda: Twilight Princess – по общему мнению, стала лучшей игрой выставки в жанре Action/Adventure.

В отличие от Sony PS3 и Nintendo Revolution игры для майкрософтовской консоли нового поколения Xbox 360 уже демонстрировались в работающем виде – некоторые из них можно было испробовать в деле в выставочных залах: Need For Speed: Most Wanted (Electronic Arts), Full Auto (Sega) и кое-что еще, другие же потенциальные суперхиты вроде Gears of War от глаз простых зевак прятали и показывали только «своим людям».



Персоонажи будущего онлайнового боевика Huxley



Билл Роупер. Опять «дьявольщина» с улыбкой

Кстати, должен отметить, что с самыми крупными компаниями (типа тех же EA, Microsoft, Vivendi) становится все труднее и труднее договариваться о встречах. Думаю, ситуация немножко изменится, когда они наконец официально придут на наш рынок. А пока создается такое впечатление, что из всей журналистской братии самые крутые издатели относятся благосклонно только к представителям известнейших американских журналов и специализированных сайтов. Справедливости ради скажу, что в этом году народ намного больше, чем раньше, осведомлен о существовании на карте мира такой страны, как Украина. Догадываетесь, почему?!

Но, несмотря на трудности, составленный перед выставкой напряженный график интересных встреч как со старыми друзьями, так и с новыми полезными знакомыми был выполнен на все сто процентов.

Благодаря постоянным и плодотворным контактам с европейской штаб-квартирой Activision мне удалось побывать на специальном пресс-дне, организованном в шикарном отеле Whilshire Grand накануне открытия выставки. Таким образом я получил полнейшее представление о выставочной линейке компании, из которой особенно запомнились Call of Duty 2 и почти уже законченная The Movies. Вездесущий Питер Молинье, завершая презентацию этой игры, сорвал аплодисменты присутствующих, показав музыкальный клип, созданный ее средствами одним из сотрудников Lionhead. Название – You will not survive, музыкальная тема – суперхит Глории Гейнор с похожим названием, на экране – зомби. Просто очаровательная миниатюрка.

За закрытыми дверями стенда Lucas Arts, безусловно, царила тематика «Звездных войн» во всяческих ее проявлениях. Кстати, встречи с персонажами Star Wars случались у меня и на улицах Лос-Анджелеса. Возле крупных кинотеатров, помахивая разноцветными light sabers, тусовался народ, облаченный в костюмы героев саги Джорджа Лукаса.

Самые длинные очереди, замеченные мною в залах Convention Center, вели туда, где показывали демки для Playstation 3, а также на демонстрацию уже упомянутой «Зельды». Забавнее всего смотрелись таблички с текстами примерно такого содержания «От этой точки до места назначения стоять еще 3(2, 1) часа».

Количество booth babes, по-моему, несколько увеличилось по сравнению с прошлым годом, чего, в общем-то, нельзя сказать об их «качестве».

Если говорить об общих впечатлениях, то, кроме первого публичного представления игровых платформ нового поколения, я бы выделил следующие тенденции, проявившиеся на E3 2005.

Невооруженным взглядом заметен рост числа компаний, представляющих мобильные забавы. Продолжается активная экспансия глобальных онлайновых многопользовательских игр. Значительно улучшилось качество продуктов по кинолицензиям. «Вторая мировая» не теряет поклонников, что учитывают издатели и разработчики. Модная тематика этого года – городская (urban) хип-хоп-культура (я насчитал не менее десятка продуктов на эту тему). Наконец, на E3 2005, на мой взгляд, в целом очень сильно смотрелись игры для ПК.

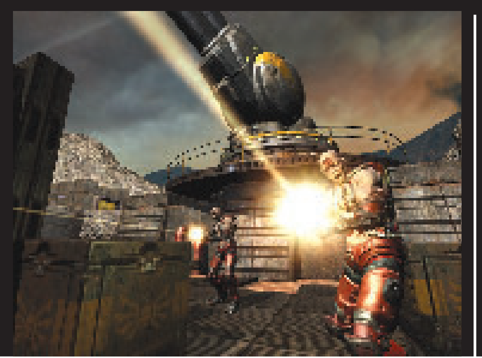
Подробности о некоторых из них ищите на следующих страницах. Приятного вам знакомства с играми ближайшего будущего.



Стенд Sony Computer Entertainment – оцените масштаб



Главный суперзлодей Дейв «Зеб» Кук



Quake 4

Разработчик Raven Software/id Software
Издатель Activision
Платформа PC, Xbox 360
Дата релиза нет данных

Четвертую серию легендарного «Квейка» поручили разрабатывать известной команде Raven Software, собаку съевшей на игрушках, построенных на движках от id Software. Тем не менее на пресс-показе издателя Activision в шикарном отеле Whilshire Grand об игре рассказывал шеф id Тодд Холленсхед собственной персоной, а помогал ему главный гейм-дизайнер Тим Уиллитс.

Уважаемые игростроители поведали публике о том, что в однопользовательском варианте четвертой «Кваки» будет развиваться сюжет о борьбе землян со строггами, а главный герой наконец получит ФИО и подобие биографии. Как ни странно, он окажется морпехом по имени Мэттью Кейн. Что касается мультиплеера, то ребята гарантируют, что он будет покруче Q3A.

Честно говоря, те фрагменты, которые я увидел на выставке, не особенно вдохновили, в частности первый «эпизод». Слишком все напоминает DOOM 3. Те же темные коридоры, мерцающие искорки и огоньки и похожие монстры. Действие второй части происходило на открытом воздухе, хотя, судя по всему, это все те же коридоры, но хорошо замаскированные. Операция по превращению главгероя в строгга выглядела весьма забавно, хотя и не без гипернатурализма. И наконец, финальный фрагмент показал достаточно интенсивный характер мультиплеера с использованием технических средств передвижения.



Call of Duty 2

Разработчик Infinity Ward
Издатель Activision
Платформа PC, Xbox 360
Дата релиза ноябрь 2005 г.

На данный момент в разработке находятся два продукта под названием Call of Duty 2. Первый, снабженный подзаголовком Big Red One, предназначен для приставок нынешнего поколения (PS2, Xbox, GC), а тот, о котором пойдет речь сейчас, готовится для PC и Xbox 360.

Итак, чем же порадовал представлявший игру президент Infinity Ward Грант Колье. Концепция погружения игрока в кинематографично-кромешный военный ад осталась прежней, однако изменилась подача сюжета. Вместо «отдельных точек зрения» сторон конфликта нам будет предложена единая сюжетная линия, эпизоды которой объединены историей Первого пехотного дивизиона. Вместе с ним мы побываем на полях сражений в Северной Африке, Западной Европе и России.

Чести быть показанным на нынешней E3 удостоился фрагмент, отображающий взятие британскими войсками городишка, удерживаемого силами немецких солдат под командованием генерала Роммеля. Буквально все компоненты, на которых должна строиться хорошая игра, произвели неизгладимое впечатление – абсолютно новый графический движок, поддерживающий все прелести DirectX 9.0, совершенно потрясающий окружающий звук, отличный AI (как врагов, так и коллег). Что касается мультиплеера, то Грант Колье с улыбкой заметил, что ожидаются интересные нововведения, но открывать карты не стал.



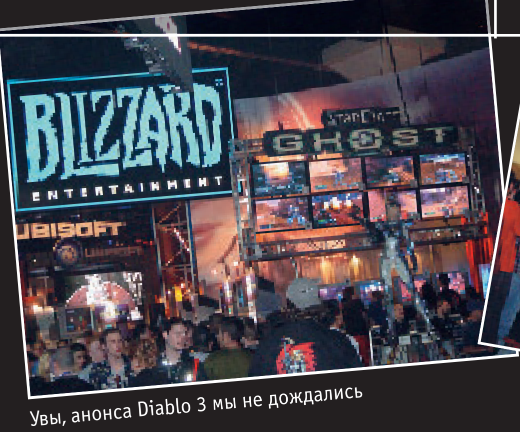
Serious Sam 2

Разработчик Croteam
Издатель 2K Games
Платформа PC, Xbox 360
Дата релиза осень 2005 г.

Хорватские шутники из Croteam продолжают тему чистейшего, ничем не замутненного отстрела огромных количеств хорошо персонифицированных невероятных существ на фоне ярких и запоминающихся декораций. Для этой цели они соорудили новый движок, нарисовали 40 уровней, изобрели 45 типов монстров, не обошлось и без сюрпризов в убойном арсенале игрока.

Но на этот раз благородное дело зачистки территорий от орд нападающих уродцев до некоторой степени облегчится тем, что не всегда придется передвигаться на своих двоих. К вашим услугам не только разнообразные виды технических средств, но и представители местной фауны. Серьезно подошли разработчики и к выбору природных зон – на картах представлены непролазные джунгли и топкие болота, футуристические города и прочая экзотика.

Как вы помните, в свое время первый «Сэм» отличился самым огромным боссом всех времен и народов. Можете не сомневаться, что продолжение приключений серьезного парня обещает встречу с еще более крупномасштабным существом (а может, и не одним). Кстати, из новых видов оружия меня более всего порадовали попугай-бомбоноситель и бензопила, работающая как в режиме ближнего боя, так и в качестве средства дальнего поражения. Словом, готовьтесь к осеннему массакру, иначе подобное «безобразие» не назовешь. Кстати, 2K Games – это новый издательский бренд хорошо известной компании Take 2.



Увы, анонса Diablo 3 мы не дождались

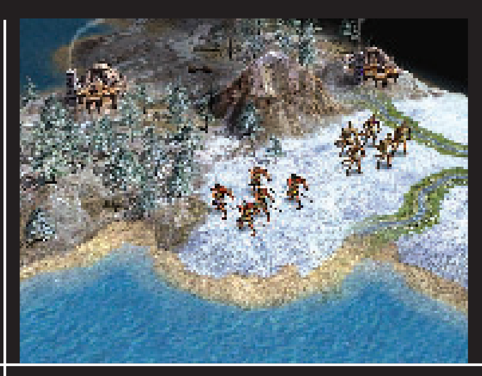


Игровая зона на стенде NVIDIA


И что же с ними будет делать огромный зеленый Hulk?







Company of Heroes

Разработчик Relic
Издатель THQ
Платформа PC
Дата релиза апрель 2006 г.

Вы скажете: «Сколько можно!» Вы скажете: «И опять WWII!» А THQ и Relic ответят вам: «Да, опять WWII, а почему бы и нет?» После красивейшего космоса в Homeworld, неудачных генетических экспериментов в Impossible Creatures и стратегического экскурса во вселенную Warhammer 40k канадские мастера игростроительного дела обратили свой взор на события недавней истории и решили буквально взорвать тематическую нишу Второй мировой.

Новизна здесь проявляется буквально во всем. Совершенно новый собственный движок Essence, вероятно, больше подходит для шутеров, нежели для стратегий, поддерживая все самые модные графические «бирюльки»: динамическое освещение и тени, шейдеры, normal mapping, частицы, полное разрушение объектов окружения и т. п.

Но внешняя сторона – еще не все. Разработчики из Relic стараются приправить тактико-стратегический геймплей изрядной дозой динамики, более свойственной играм жанра action. Естественно, основные силы брошены на достижение высокого уровня зрелищности, даже кинематографичности. Однако так или иначе, главное здесь – игровой процесс, а в этом смысле Company of Heroes можно до некоторой степени считать идейным продолжением известной серии Close Combat.

Star Wars: Empires at War

Разработчик Petroglyph
Издатель Lucas Arts
Платформа PC
Дата релиза осень 2005 г.

Доселе питомцам гнезда Лукасова как-то не удавалось соорудить достойную инкарнацию мира «Звездных войн» в популярном жанре стратегий реального времени. Похоже на то, что к осени ситуация изменится и поклонники Star Wars получат действительно отличный во всех отношениях продукт. По крайней мере те фрагменты игры SW: Empires at War, которые я увидел на стенде Lucas Arts (кстати, он по традиции был закрыт от любопытных глаз зевак и пускали туда только «по приглашениям»), вселили надежду на это.

Демонстрация началась с показа битвы между силами Империи и республиканцами на песчаных пространствах... какой планеты? Правильно, Татуина. Бедным повстанцам я бы не позавидовал. Едва они успели сдержать мощное наступление AT-AT, как налет TIE-бомбардировщиков порвал в клочья их генератор силового поля. А присутствие на поле брани самого Дарта Вейдера внесло дополнительную сумятицу в их ряды.

В игре предусматриваются не только наземные баталии. Сражения в космосе с участием до боли знакомых силуэтов Star Destroyers, TIE Fighters и X-Wings не менее зрелищны. А уж за использование «Звезды смерти» с целью полного уничтожения «неправильных» планет – отдельное спасибо разработчикам. Добавим, что на стратегической карте Галактики после взрыва Татуина остался непритязательный пояс астероидов.

Sid Meier's Civilization IV

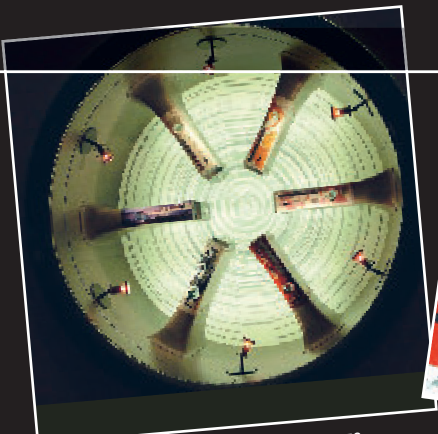
Разработчик Firaxis
Издатель 2K Games
Платформа PC
Дата релиза вторая половина 2005 г.

Большинство членов редакционного коллектива «Домашнего ПК» с благоговением относится к матери всех пошаговых стратегий – «Цивилизации Сида Мейера». Мог ли я пройти мимо очередной попытки команды дедушки Сида еще раз обратиться к истокам, но уже на новом технологическом уровне.

Да, господа, современные веяния касаются своими крылами казалось бы незыблемых святынь. Не минула чаша сия и Civilization. Наше четвертое путешествие в историю человечества будет происходить в трехмерном пространстве. Спрайты отправляются на заслуженный отдых.

Итак, все начинается с карты мира. Представьте себе, что поверхность глобуса разрезали и развернули на плоскости. Щелкнув мышкой по интересующему региону, вы перенесетесь на нужную территорию.

Базовые основы геймплея почти не изменились, однако имеются весьма важные нововведения. Одним из наиболее значимых я бы назвал использование реально существующих семи великих мировых религий. Принятие народом, находящимся под вашим руководством, скажем, христианства или буддизма будет влиять на уровень счастья подчиненных и давать определенные бонусы (естественно, не обойдется и без слабых сторон религиозности). «Засветятся» в игре и великие люди, включая Платона, Шекспира, Эйнштейна, Микеланджело и прочих знаменитостей.



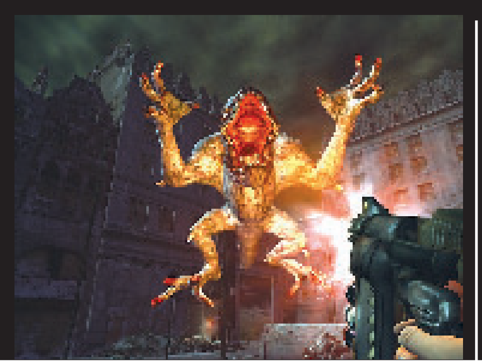
Одежки для Xbox 360 в ассортименте



Новый джип Лары Крофт



Грег Зещук и Рей Музика: «Привет, Украина!»



Hellgate: London

Разработчик Flagship Studios
Издатель Namco
Платформа PC
Дата релиза 2006 г.

Ну никак не вяжется хорошо поставленная улыбка обаятельного Билла Роупера с той «дьявольщиной», которой он потчует игроков вот уже столько лет независимо от места работы. Мы его знали как говорящую голову, вещавшую миру о Diablo, теперь же с новой командой Flagship Studios, где работают еще несколько его бывших коллег по Blizzard, Билл намерен забросить ни в чем не повинных пользователей в кромешный ад улиц и подземных пространств британской столицы.

После беседы и небольшой фотосессии Билл оставил меня на попечение еще одного экс-близзардовца Дэвида Бревика, который и продемонстрировал последние достижения «Флагмана» в области создания оригинального гибрида шутера от первого лица и action/RPG в стиле той же Diablo.

Действительно, внешне Hellgate: London практически не отличим от FPS с одним только маленьким «но», состоящим в том, что успех в поражении монстров зависит не от точности прицеливания, а от того, как «лягут кости». К тому же большинство локаций не задаются раз и навсегда, а генерируются динамически. Стандартными будут лишь некоторые станции метро, где и расположатся всевозможные NPC, торгующие шмотками, раздающие задания и т. п.

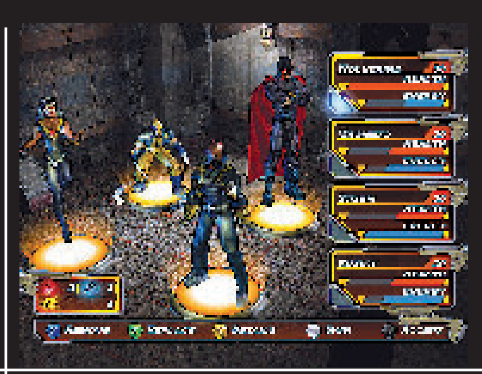


Elder Scrolls IV: Oblivion

Разработчик Bethesda
Издатель 2K Games
Платформа PC, Xbox 360
Дата релиза конец 2005 г.

Надо ли говорить, что аудитория, где проводился пресс-показ Elder Scrolls IV: Oblivion была забита до отказа, по-английски такой аншлаг называют standing room only. Пока руководитель проекта Тодд Ховард готовился к началу демонстрации, я достал фотокамеру, чтобы запечатлеть его. Заметив мое движение, Тодд тут же предупредил о том, что во время презентации фото- и видеосъемка строго запрещена. Кстати, по умению рассказать об игре он нисколько не уступает таким признанным корифеям этого жанра, как, скажем, Питер Молинье.

Итак, в первом показанном фрагменте нашему герою приходится искать способ выбраться из камеры. Даже в таком мрачном месте, как тюрьма, игровая графика во всех своих аспектах (детализация, текстуры, модели и т. п.) даже не знаю на сколько голов выше многих других виденных на этой выставке продуктов. Попутно демонстрировались работающая «физика», а также разнообразные ловушки аркадного плана. В конце концов Император (наделенный голосом Патрика Стюарта) пришел на помощь и через тайный ход вывел узника наружу. А уж лесистые пейзажи Тамриэля так хороши – ни в сказке сказать ни пером описать.



X-Men Legends II:
Rise of the Apocalypsys

Разработчик Beenox (PC-версия)
Издатель Activision
Платформа PC, Xbox, PS2, GC, PSP, GBA, DS
Дата релиза вторая половина 2005 г.

На фоне «серьезных» Oblivion и Hellgate ролевик с участием героев знаменитого комикса кажется каким-то легковесным, но это, думаю, не помешает его успеху у публики, по крайней мере западной, где любителей рассказов в картинках хоть пруд пруди. Не зря издатели решили выпустить игру для всех без исключения существующих ныне игровых платформ.

Из всего разнообразия персонажей сериала в число играбельных вошли шестнадцать персон, включая самого Магнето. А собственно партия состоит из четырех супергероев, которые могут управляться как искусственным интеллектом, так и живыми людьми, играющими в кооперативном режиме.

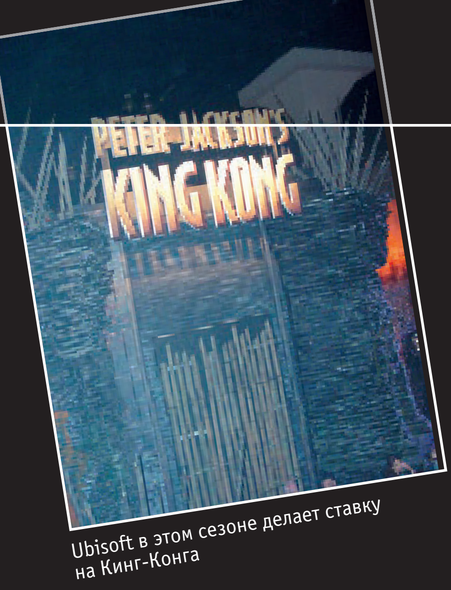
Нельзя сказать, что X-Men Legends II привлекает суперсовременной графикой, но ей свойственен эдакий стилевой шарм, а также увлекательный и крайне быстрый игровой процесс. Интересна, на мой взгляд, идея совместных комбо нескольких персонажей. А вообще-то, неожиданный поворот сюжета о совместных действиях Людей Х и Братства против общего врага добавляет свежести в старую сказку о мутантах.



Комментарии нужны?



Вечно живой ветеран Марио



Ubisoft в этом сезоне делает ставку на Кинг-Конга



Huxley

Разработчик Webzen
Издатель Webzen
Платформа PC, Xbox 360
Дата релиза III квартал 2006 г.

Все проекты, основанные на движке нового поколения Unreal 3 (UT 2007, Gears of War), автоматически привлекали к себе внимание как журналистов, так и обычной публики, тусовавшейся на E3. А уж если продукт относится к сфере массовых онлайновых игр, как Huxley, то, будьте уверены, ваш покорный слуга в лепешку разобьется, а «за закрытые двери» издателя – набирающей силу корейской компании Webzen – проберется. И, как оказалось, хлопоты были не напрасными.

Несмотря на то что игра находится на начальной стадии разработки, показанный материал ясно дает понять серьезность намерений его создателей как в плане шикарной графики, так и в смысле игрового процесса. По большому счету, Huxley – это массовый многопользовательский онлайновый... нет, не ролевик, а шутер от первого лица. Уже были попытки создания MMO Action Games, но, кроме не слишком удачной Planetside от Sony Online Entertainment, ничего в голову и не приходит.

Думается, что Huxley найдет не одну тысячу приверженцев. Должны сработать такие факторы, как sci-fi-сеттинг, великолепная графика, активный игровой процесс с PvP, team vs team, а также с индивидуальными квестами. Лично на меня наибольшее впечатление произвели архитектура продемонстрированных локаций и полчища ужасных паукообразных монстров.



Imperator

Разработчик Mythic Entertainment
Издатель Mythic Entertainment
Платформа PC
Дата релиза конец 2005 г.

Что за прелесть эта Саня Томас, коммьюнити-менеджер Mythic Entertainment! Мало того что во время моих ежегодных визитов на стенд ее компании она без устали дарит улыбки, так еще на этот раз, пока ее коллеги Крейг Тернер и Уолтер Ярборо показывали мне Imperator, успела сделать фотку вашего покорного слуги и мгновенно выложить ее на специальном фотоблоге *mythicpics.blogspot.com*.

Согласитесь, что массовые многопользовательские онлайновые ролевые игры в sci-fi-сеттинге встречаются достаточно редко. Пожалуй, самой известной из них является Anarchy Online. Вот и решили ребята из Mythic восполнить этот пробел. Причем фантастика здесь получается с привкусом альтернативной истории, в рамках которой упадка Древнего Рима не произошло. Империя стала республикой, развивалась в течение многих столетий и, наконец, вышла в космос и освоила многие планетные системы. Сами понимаете, что римляне далекого будущего в качестве оружия и средств обороны используют отнюдь не мечи и щиты, а боевые лазеры и защитные поля.

К числу противников римлян в «Императоре» относятся потомки майя, совершающие набеги на их владения. Защищать свои «земли» от захватчиков – одна из главных задач центурионов будущего. Как и в Dark Age of Camelot, в Imperator упор будет делаться на режим PvP.



City of Villains

Разработчик Cryptic Studios
Издатель NCsoft
Платформа PC
Дата релиза 2006 г.

Час, проведенный в конце последнего дня E3 в уютных демонстрационных комнатах NCsoft вдали от шума и гама выставочного зала, был как бальзам на душу. Нашему вниманию предлагались четыре пятнадцатиминутные презентации. Полюбовавшись безумно стремительными автомобильчиками в Auto Assault (о которой я писал в прошлогоднем репортаже с E3), вникнув в новости контента нынешнего фаворита нашего главреда Guild Wars, оценив существенные изменения в Tabula Rasa, я наконец добрался до вожделенной комнаты, где царствовал Lord Recluse, он же старший гейм-дизайнер игры City of Villains Дэвид «Зеб» Кук.

Меня как преданного поклонника City of Heroes, оставившего на время выставочной недели свою супергероиню 31 уровня OrangeBird без присмотра, интересовали планы, вынашиваемые главным суперзлодеем. Что же в конечном итоге выяснилось?

Лорд Реклюз пока не раскрыл карты относительно специализаций злодеев, но подтвердил, что количество архетипов будет таким же, как у супергероев – пять. Вместе с тем он весьма подробно рассказал (и, естественно, показал), какие шикарные апартаменты смогут строить эти симпатичные гады, как улучшенная графика повлияет на внешний вид негодяев (да уж, одежки супергероев из City of Heroes блекнут на фоне будущих нарядов суперзлодеев), о семи зонах Player vs Environment и четырех – для PvP, об усовершенствованной физике и других особенностях игры.



Серьезный парень, однако


Ну, чем не Афина?


Объективы нацелены на PlayStation 3

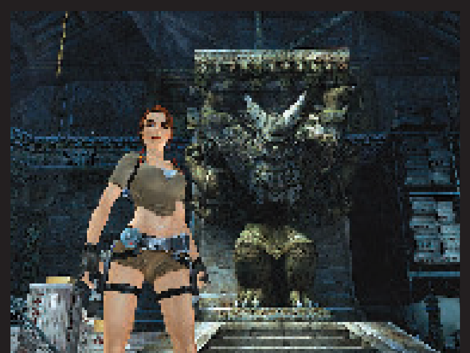


Alan Wake

Разработчик Remedy
Издатель нет данных
Платформа PC, консоли нового поколения
Дата релиза нет данных

За пару недель до открытия E3 появилась первая интригующая информация о новом проекте от финских парней из Remedy. Кроме слов «психологический action/thriller», парочки впечатляющих скриншотов и ролика-тизера, тогда не было ничего. Сегодня же, после посещения двадцатиминутной демонстрации в специальном «театре», организованном на стенде ATI, уже можно кое-что рассказать. Кстати, этот альянс разработчика и ведущего производителя графических чипов совершенно не удивителен, ведь для того чтобы в полной мере показать все визуальное волшебство будущей игры Alan Wake, ее выставочную демо-версию крутили на компьютере, оснащенном пребета-образцом еще не анонсированного продукта от ATI.

Информации о самой игре пока не очень много, но такие ее характерные особенности, как безумная атмосферность, игра света и тени не только как элемент картинки, но и как значимый фактор геймплея, потрясающая технологичность, уже сейчас сомнений не вызывают, и не только у меня. Кстати, если сериал Max Payne сравнивали с film noir, то Alan Wake вызывает ассоциации с незабываемым шедевром Дэвида Линча Twin Peaks.

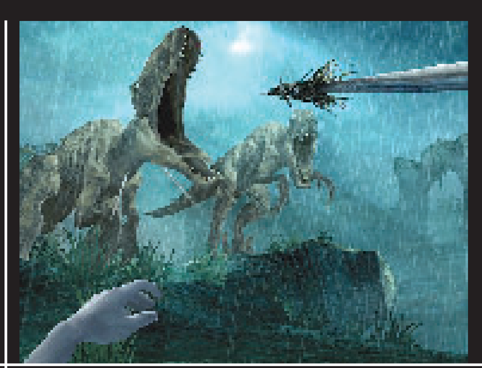


Tomb Raider: Legends

Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Eidos
Платформа PC, PS2, Xbox, PSP, Xbox 360
Дата релиза осень 2005 г.

В этом году компания Eidos, фактически уже купленная британским издательством SCi Games, решила не устанавливать, как прежде, дорогостоящих стендов на «ярмарке тщеславия» в South Hall, ограничившись приватными презентациями своих продуктов (в количестве четырех штук) в тихих апартаментах этажом выше. Благодаря содействию добрых друзей из «Нового Диска» «допуск к телу» был обеспечен, и от наших глаз не укрылись ни Hitman: Blood Money, претерпевший массу изменений как в графическом отношении, так и в плане геймплея, ни неожиданно неплохая action Commando Strike Force, ни очередное пришествие самой знаменитой среди простой публики игровой героини.

Впрочем, самому поиграть с новой Лариской не вышло, ею управлял один из сотрудников Crystal Dynamics, а пояснения давал старший продюсер Мэтью Гузенда. Архитектура показанного уровня (огромная пещера) как нельзя лучше подходила для демонстрации Ларой Крофт всего неслабого арсенала двигательных навыков и умений, которым ее удалось обучить программистам и аниматорам. Отдадим должное их мастерству – все получилось красиво и, что самое главное, во всех движениях сквозит настоящая женственность. Что касается предполагаемых точек, где будет разворачиваться сюжет игры, то упоминались такие места, как Западная Африка, Россия, Перу, Боливия и другая экзотика.

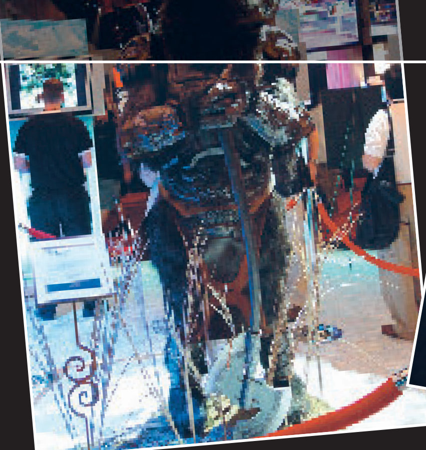


Peter Jackson's King Kong

Разработчик Ubisoft Montpellier
Издатель Ubisoft
Платформа PC, PS2, GC, Xbox, PSP, GBA, DS
Дата релиза конец 2005 г.

В этом году стенд быстро растущей и борющейся за свою независимость издательской компании Ubisoft переместился на плане престижного South Hall в первый ряд, расположившись чуть правее еще двух супергигантов – Electronic Arts и Activision. В и без того сильной линейке, полной сиквелов популярных продуктов, подобающее ей место заняла и «игроизация» грядущего киноблокбастера от отца «Властелина Колец» Питера Джексона.

Самый приятный факт, связанный с этим проектом, состоит в том, что команду, работающую над ним, возглавляет не какой-нибудь ремесленник, набивший руку на киноадаптациях, а настоящая творческая личность – креативный директор Ubisoft Мишель Ансел, придумавший очаровательного Рэймена и создавший удивительный мир игры Beyond Good and Evil. А значит, есть надежда, что дурная традиция делать средненькие игрушки по мощным киналицензиям в этом случае не сработает. И ролик, продемонстрированный в «театре» на стенде Ubisoft, тому свидетельство. Судя по всему, разнообразия в игре ожидается более чем достаточно – сочетание видов от первого и третьего лица, чистейшая экзотика (одна схватка Кинг-Конга с Т-Рексом чего стоит!), локации, внешне очень похожие на те, которые будут фигурировать в фильме, и, наконец, увлекательные приключения одного из главных героев картины Джека Дрисколла.



Минотавр из Нарнии


В стиле Gothic 3


Группка небоскребов в окрестностях Convention Center



Okami

Разработчик Clover
Издатель Capcom
Платформа PS2
Дата релиза 2006 г.

Обходя десятки игровых станций, установленных на стенде Sony Computer Entertainment, я был сражен в самое сердце, увидев нечто абсолютно оригинальное и ни на что не похожее. Представьте себе акварели в японском стиле, ожившие на экране, и волка, а точнее, волчицу в качестве главного персонажа. Многое стало понятным, когда я узнал, что за этим проектом стоит студия Clover, прославившаяся неординарным сериалом Viewtiful Joe.

Главная задача, которую должна решить волчица Аматэрасу на протяжении игры, не проста. Ей предстоит восстановить потерянную связь между землей и звездами; учитывая божественное происхождение, героине это вполне по силам.

Мало того, что внешне игра выглядит настоящим произведением искусства, так к тому же и среди действий, выполняемых игроком путем нажатия на кнопки геймпада, есть не только традиционные прыжки и атаки, но и рисование с раскрашиванием. Любопытно, что краска (или, если хотите, чернила) – ресурс не бесконечный и по мере использования иссякает.

В игровом процессе сочетаются фрагменты в стиле action, элементы платформенной аркады, решение квестов, разговоры с многочисленными NPC, но все это сделано с таким чувством стиля и настолько необычно, что мне остается лишь присудить Okami звание «Самая оригинальная игра E3 2005».



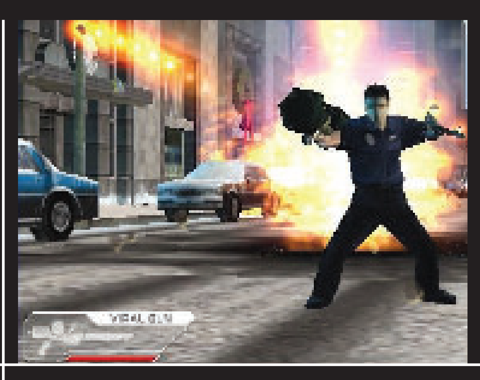
Genji: Dawn of the Samurai

Разработчик Game Republic
Издатель SCEA
Платформа PS2
Дата релиза осень 2005 г.

Нечасто встречаются игровые продукты, основанные на классических литературных произведениях. Genji: Dawn of the Samurai относится именно к этой категории. Команда разработчиков пока малоизвестна, но нельзя не отметить, что ею руководит весьма заметная личность – Йошики Сакамото, на котором лежит персональная ответственность за такие суперхиты, как Resident Evil и Devil May Cry.

Источником вдохновения послужил шедевр древней японской литературы «Гэндзи моногатари». В рамках сюжета игры нам раскроется история двух самураев, выступивших против темных сил, вознамерившихся взять Японию под свой контроль. У каждого из двух главных героев свой стиль владения мечом, а уж о красоте боевых движений персонажей и говорить не приходится. Ведь хореографией баталий, в процессе которых производилась «операция motion capture», занимались прославленные мастера боевых искусств, в том числе и каскадер, исполнявший трюки в знаменитом фильме «Последний самурай».

Однако Genji не ограничивается бездумным «рубиловом», поскольку обладает свойствами ролевой игры – персонажи развиваются, совершенствуют свое оружие и улучшают характеристики. Словом, уже сейчас отличный визуальный ряд и достойная игровая механика позволяют утверждать, что в результате должен получиться весьма качественный продукт.



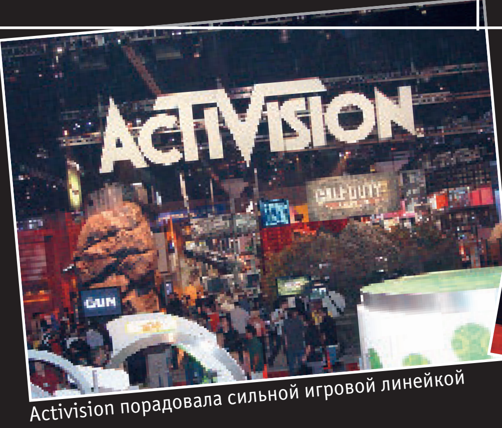
Infected

Разработчик Planet Moon Studios
Издатель Majesco
Платформа PSP
Дата релиза IV квартал 2005 г.

Творчество команды Planet Moon Studios иначе чем игровым хулиганством не назовешь. Вспомните оба ее опуса (Giants и Armed and Dangerous), и вы со мной согласитесь. Нестандартность мышления – штука хорошая, и она снова проявилась в полной мере в новом проекте, представленном издателем Majesco на нынешней E3.

По большому счету, Infected является многопользовательским шутером от третьего лица для PlayStation Portable. Связь между игроками осуществляется через Wi-Fi. Одиночный режим также имеется, но показан пока был лишь мультиплеер.

Игр с участием зомби и других умертвий на нынешней выставке было до неприличия много, однако в Infected реализован достаточно свежий взгляд на эту весьма избитую тему. Итак, таинственный вирус сделал свое черное дело, и часть жителей Нью-Йорка превратилась в монстров. Случилось так, что ваш герой, простой полицейский Стивенс, оказался невосприимчив к заразе, а капля его крови при контакте с инфицированными разрывает их буквально в клочья. Можете себе представить, какой простор для забав разработчиков-приколистов предоставляет данный сеттинг.



Activision порадовала сильной игровой линейкой



Загадочная японская душа


Джек Эммерт aka Statesman – главный гейм-дизайнер City of Heroes



Gears of War

Разработчик Epic Games
Издатель Microsoft
Платформа Xbox 360
Дата релиза март 2006 г.

Среди всех эксклюзивных проектов, ориентированных на свежеанонсированную консоль нового поколения от Microsoft, наибольшее внимание публики и прессы, безусловно, приковало к себе творение Epic Games, в котором, как и следовало ожидать, используется ее модный движок Unreal 3.

Но, как мы знаем, счастье не в движках, полигонах и ошеломляющих картинках. Уж как раз этого добра в Gears of War хватает. Задача разработчиков состоит в том, чтобы сделать свой продукт настоящим killer app, из-за которого толпы пользователей побегут в магазин покупать не что-нибудь, а именно Xbox 360.

Идейную направленность игры можно квалифицировать как сочетание лучших элементов тактических шутеров и survival horror в sci-fi-сеттинге. Ведущий гейм-дизайнер проекта и знатный «кошкосканнер» Клифф Блежински сообщил, что его команда настроена сделать интересный и качественный single; мультиплеер также предусматривается, однако подробности о нем в настоящий момент еще не разглашаются. В тех фрагментах, которые были показаны на E3, герой по имени Маркус Феликс пользовался преимущественно оружием дальнего поражения, хотя в финальной версии игры он будет ввязываться и в драки melee-стиля.



Full Auto

Разработчик Pseudo Interactive
Издатель Sega
Платформа Xbox 360
Дата релиза конец 2005 г.

Год назад на предвыставочной пресс-конференции Microsoft, рассказывая о новом инструментарии для разработчиков XNA, Джей Аллард показал впечатляющую технологическую демку под названием Crush (а попросту «Авария»), в которой шикарная спортивная машинка врезалась в стену и разбивалась «вдребезги пополам». Сомнений в том, что в конечном итоге это выльется в полноценную игру, ни у кого не возникало.

Чему быть, того не миновать. Full Auto станет одним из эксклюзивных проектов в стартовой линейке для Xbox 360. Ключевые слова для описания данной игры – скорость и разрушение (а чего еще ожидать после упомянутой демки). В этой гонке должны сойтись воедино идеи, заложенные в Burnout и Twisted Metal, а если заглянуть в раннюю историю компьютерных игр, то непременно вспомнится еще и незабвенный Death Track.

Автомобили оснащены тяжелыми средствами вооружения (от пулеметов до рокет-ланчеров), причем обстрелу подвергаются не только машинки соперников по виртуальной гонке, но и буквально все объекты, окружающие трассу. Тотальное разрушение возведено здесь в культ, но как все это красиво выглядит!



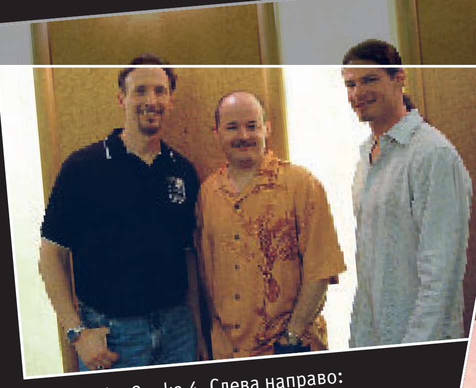
Perfect Dark Zero

Разработчик Rare
Издатель Microsoft
Платформа Xbox 360
Дата релиза конец 2005 г.

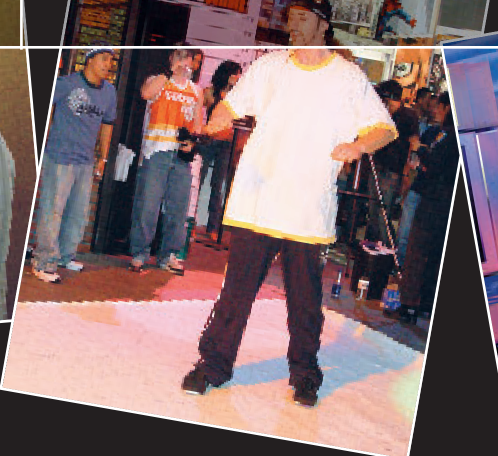
Джоанна Дарк, героиня суперхита Perfect Dark от знаменитой команды Rare, возвращается в приквеле с маленькой добавочкой Zero в названии. Как вы, вероятно, догадываетесь, и этот проект предназначен исключительно для консоли нового поколения Xbox 360.

На повестке дня – фантастический шпионский триллер, полный заговоров и таинственных глобальных конфликтов. В центре событий – идеальный суперагент Джоанна. Кстати, журналисты были страшно удивлены отсутствием каких-либо видеоматериалов по этой игре на предвыставочном пресс-брифинге Microsoft, но когда проект был все-таки продемонстрирован «за закрытыми дверями» особо избранным, народ немного успокоился.

Нам показали три уровня многопользовательской игры (в онлайновых разборках через Xbox Live одновременно сможет участвовать до 50 человек). Два основных режима мультиплеера – это традиционный Deathmatch и нечто вроде «Контры» под названием Dark Ops. Все, кто сумел проникнуть на презентацию Perfect Dark Zero, были поражены уровнем графики, который ни один из скриншотов в полной мере передать не в силах, а перечисление современных технологий, использованных для формирования картинки, заняло бы полстраницы.



Raven + id = Quake 4. Слева направо: Брайан Раффел, Тим Уиллитс, Тодд Холленсхед







The Legend of Zelda: Twilight Princess

Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo
Платформа Game Cube
Дата релиза конец 2005 г.

В мире с вывеской Nintendo существует несколько священных имен, и первыми из них вспоминаются усатый водопроводчик Марио и Линк, главный герой бесконечного сериала The Legend of Zelda. Кстати, в следующем году исполнится двадцать лет с момента выхода первой «Зельды» на восьмибитной NES.

«Сумеречная принцесса» фигурировала в числе наиболее ожидаемых проектов лос-анджелесской выставки. Как оказалось, не без оснований, поскольку сразу после ее завершения эта игра попала практически во все списки Best of E3.

Как и прежде, жанр The Legend of Zelda находится где-то на стыке adventure и RPG. Ой, не зря в названии игры мы видим слово «сумеречная». Можно сказать, Линку придется пережить самый «темный» период своей боевой биографии. Как вы думаете, насколько приятными могут быть ощущения, когда превращаешься в волка и вместе с неким таинственным существом исследуешь мир, решаешь квестовые задачки, сражаешься с врагами. Кстати, всем очень понравилось, как Линк расправляется с врагами, сидя верхом на лошади. Графическое решение игры опять претерпело изменения. От технологии cel shading ее создатели на сей раз отказались в пользу «более реалистичной» картинки. И действительно, выглядит все невероятно привлекательно. Нисколько не удивлюсь, если The Legend of Zelda станет одним из самых мощных предрождественских бестселлеров.



Nintendogs

Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo
Платформа Nintendo DS
Дата релиза конец 2005 г.

Ну и пусть по мощности и графическим способностям Nintendo DS отстает от своего ближайшего конкурента в портативной сфере, коим является PSP. Зато наличие второго экрана и управление с помощью стилуса дают возможность реализовать такие оригинальные игровые идеи, какие даже не снились карманной консоли от Sony.

Nintendogs – ярчайший тому пример. Кстати, в момент выхода игры в Японии самое влиятельное издание Страны восходящего солнца Famitsu расщедрилось не на шутку, выдав этому симулятору домашних любимцев максимальные «десятки» по всем параметрам рейтинга.

Не зря говорят, что все гениальное просто. Получаем в свое распоряжение маленького щеночка и начинаем заниматься воспитанием и уходом за ним. С помощью стилуса производится большинство действий. Бросить мячик или «летающий диск»? Извольте! Привязать поводок и прогуляться с малышом по городу? Пожалуйста! Для игр с питомцем задействован микрофон: «выдуваем» пузырьки, и собачка с удовольствием за ними гоняется. Умеет наш щенок выполнять и голосовые команды. А если в радиусе действия Wi-Fi появится какой-нибудь собрат, живущий на консоли приятеля, то ваш воспитанник поприветствует его веселым лаем.

Безусловно, Nintendogs – самая ожидаемая DS-игра нынешнего сезона.



Trauma Center: Under The Knife

Разработчик Atlus
Издатель Atlus
Платформа Nintendo DS
Дата релиза конец 2005 г.

Загадочная японская душа постоянно дарит игровому миру все новые и новые оригинальные игровые жанры. Вспомните хотя бы музыкально-ритмические игрушки, dating sims (симуляторы свиданий), да и суперпопулярные survival horror пришли к нам с Дальнего Востока.

Теперь же умельцы из очень интересной компании Atlus предложили публике столь неожиданную вещь, как симулятор хирурга. И опять же, для столь явно выраженных медицинских целей как нельзя лучше подходит DS с его экраном, чувствительным к нажатию, и стилусом.

Игроку поручена роль врача. У каждого из его пациентов наблюдаются серьезные проблемы со здоровьем, требующие хирургического вмешательства. Опытный специалист в вашем лице окинет взором свой немаленький арсенал скальпелей, шприцев, тампонов и даже медицинских лазеров, выберет все необходимое и проведет требуемую операцию. Для выхода из сложных ситуаций даже дефибриллятор предусмотрен.

Совершенно ясно, что в нашей виртуальной больничке работают симпатичные медсестрички, не только помогающие хирургу в его нелегком труде, но и не чуждые ухаживанию и легкому флирту. Радует и то, что, изображая такую не слишком приятную с эстетической стороны сферу деятельности, как хирургия, разработчики не скатились до натурализма.



Игру Gun почти не показывали, зато booth babes присутствовали



Рагнар Торнквист, я и Эйприл Райан



Мутантам всегда дело найдется

Games.ua патч

Сергей Галёнкин, Анна Зинченко



В апрельском номере «Домашнего ПК» мы традиционно писали обо всех известных нам играх, которые разрабатываются в Украине. К сожалению, мы не смогли рассказать тогда абсолютно обо всех отечественных игровых компаниях, поэтому предлагаем вашему вниманию этот небольшой патч к прошлой статье.

Разумеется, даже с ним этот материал нельзя считать полным. Некоторые студии проигнорировали наши обращения, некоторым просто еще нечего показать, так что ожидайте очередных обновлений в самом ближайшем будущем.

Кстати, недавно нам стало известно, что в Украине появилась компания, которая собирается организовать бизнес-инкубатор и консорциум для украинских разработчиков, который поможет находить им заказы по аутсорсингу и совместно продвигать свои проекты. Что получится из этой затеи, покажет время.

«Алиса: Следуй за белым кроликом!»

Компания AeroHills
Город Киев
Год основания 2004
Количество сотрудников 11 человек
Игры нет
Проекты «Алиса: Следуй за белым кроликом!»
Дата выхода II квартал 2006
Web-сайт www.alice.com.ua

Молодая киевская команда AeroHills решила первым же своим проектом покорить игроков от мала до велика. По словам разработчиков, 3D-адвентюра «Алиса: Следуй за белым кроликом!» рассчитана на геймеров от 7 до 50 лет. Заприметив еще на выставке «Игроград» серьезную молодую леди, которая сосредоточенно рассматривала книжное дерево, мы решили непременно познакомиться с ее создателями и выведать как можно больше об очаровательной Алисе.

Разработчиков, как несложно догадаться, вдохновило замечательное произведение Льюиса Керолла «Алиса в Стране чудес». Но сценарий игры отнюдь не повторяет книгу. Помимо знакомых всем читателям персонажей и локаций, нас ждут совершенно новые, неизведанные территории и оригинальные герои. Проект задуман как трилогия, объединенная общей сюжетной линией, действия которой происходят в Стране чудес. Попытка последовать за Белым кроликом и падение в нору (собственно с этого и начинается история) приведут Алису в абсолютно новый для нее интерактивный мир – Сказочную страну, где, по словам одного из персонажей, все не в себе. А дальше рассудительной Алисе предстоит путешествие по пяти главам (так разработчики называют локации) первой части трилогии. Через кроличью нору, выполняющую одновременно функцию обучающего уровня, мы попадем в старинный зал, затем в море слез – и так до страшной чащи, где... Но об этом пока молчок!



Проект находится в работе всего полгода, и говорить что-либо о механике геймплея еще очень рано. Однако, по словам менеджера проекта Алексея Гончарова, это будет адвентюра, приправленная мини-играми. Основной упор делается на интерактивность и проработанность игрового мира, который авторы планируют сделать по-настоящему живым и увлекательным. Графика демонстрационной локации, рабочие арт-материалы и совершенно очаровательная в своей серьезности и рассудительности главная героиня уже сейчас ненавязчиво намекают на то, что проект стоит внимания. А обещание наделить каждый персонаж уникальной историей пробуждает то самое любопытство, которое и увлекло Алису в погоню за Белым кроликом.

«Комбат»

Компания: Game Factory UA
Город Киев
Год основания 2004
Количество сотрудников 23 человека
Игры нет
Проекты «Комбат»
Дата выхода 2005 – начало 2006
Web-сайт www.kombat-game.ru

Когда мы недавно увидели «Комбата» на выставке, то были, откровенно говоря, шокированы. Неприглядный когда-то военный симулятор превратился в потрясающей красоты стратегию реального времени, настолько впечатляющую, что даже свежий анонс Company of Heroes не смог ее затмить. Откуда, кто такие? Как оказалось, несмотря на то что GFI Украина – молодая компания, работают в ней опытные разработчи-



ки, принимавшие участие в создании многих знаменитых отечественных игр, включая «В тылу врага».

Разумеется, первое, на что мы обратили внимание, это графика. RTS о Второй мировой войне с более высоким качеством картинки сейчас просто не найти. Детализация танков сделала бы честь любому симулятору, а лица пехотинцев при максимальном приближении немногим уступают персонажам Call of Duty. Учтите при этом, что на поле боя может быть до полутора тысяч солдат – редкая RTS способна похвастаться подобным.

Механика игры заметно отличается от ближайших родственников вроде «Блицкрига». Каждый боец, каждый танк и каждый самолет обладает своим набором параметров а-ля RPG, которые улучшаются в зависимости от совершаемых действий. Если солдат преимущественно стреляет – выйдет хорошим снайпером. Шпионит за противником? Будет диверсантом. Схожие же специализации применимы и к технике. Разумеется, можно по старинке выделять всех резиновой рамкой и щелкать по ближайшему врагу, но в таком случае потери будут несравнимо больше.

Для удобства все войска, как и в настоящей армии, объединены в группы: соединения, взводы, дивизии. По этой же причине отдавать приказы отдельным пехотинцам нельзя. Начав с командира взвода, игрок получает повышения по мере прохождения игры. Теоретически можно дослужиться до командира дивизии, но для этого придется действительно постараться.

К сожалению, к «Комбату» у нас имеются некоторые претензии. Во-первых, в самой игре будут только две действующие стороны – союзники и Германия, а Советский Союз и африканский театр военных действий появятся только в дополнениях. Во-вторых, кампания в игре будет развиваться абсолютно линейно, хотя на каждой карте обещаются как основные, так и вспомогательные задания.

Точная дата выхода «Комбата» пока не сообщается. Предположительно это конец 2005 – начало 2006 г., но все еще может измениться. Впрочем, ради такой игры не грех и подождать.

The Showdown

Компания «Фабрика игрушек»
Город Киев
Год основания 2005
Количество сотрудников 15 человек
Игры нет
Проекты The Showdown
Дата выхода конец 2006 – начало 2007
Web-сайт www.showdown.com.ua

Черная культура сейчас находится, похоже, на пике своей популярности. После успеха GTA: San Andreas и xXx 2 многие разработчики принялись эксплуатировать эту тематику. Соответственно количество анонсированных nigga-игр переходит все разумные пределы – от 25 to Life до 50 Cents. Основная масса проектов готовится для консолей. Практически все они замешаны на современной урбанистической атмосфере и гангстерской романтике, иначе говоря, все тот же GTA:SA.

И тем радостнее, что украинские игроделы, взявшись за «черную» тему, не стали следовать этой тенденции. В The Showdown, игре молодых и амбициозных отечественных разработчиков (самоназвание они до сих пор так и не придумали), действие происходит в 2046 г. Новые технологии, искусственный интеллект, хакеры, японские корпорации. На этом сходство с классическим киберпанком заканчивается. Сцена игры – криминальный гетто-анклав, где господствуют банды черных, латиноамериканцев и других этнических групп (кстати, в игре присутствует и русская мафия). В общем, полное погружение в мир модных автомобилей, электронных наркотиков, хромированных «пушек», сексапильных мулаток и крутых черных гангстеров.

Игра будет представлять собой последовательный набор миссий, связанных роликами, – от полной свободы разработчики решили отказаться в угоду сильной сюжетной линии. Однако, чтобы игроки не скучали, каждый конкретный уровень можно будет пройти как в стиле агрессивного штурмовика, так и бесшумного убийцы.

Графический движок еще находится в разработке, но уже сейчас поддерживаются все новомодные эффекты – от шейдеров, реалистичных теней и отражений до normal mapping! Модели персонажей состоят из 10–12 тысяч полигонов (карты нормалей получают с высокополигональных моделей), что дает практически фотореалистичных героев. Физический движок обещают на уровне Half-Life 2 – с честной физикой и rag-doll. Уровни пока что не готовы, поэтому оценить общее исполнение не представляется возможным. Впрочем, играбельная демо-версия планируется в конце лета – начале осени, и мы надеемся вернуться к The Showdown в следующих номерах.



ФОРМУЛА ИГРЫ

GTA + FarCry – геймплей + ошибки = **«Xenus: Точка кипения»**

Частный извоз «Эх, прокачу!»

Кое-что красивое все же в Xenus есть

О том, как товарищ гринго в Колумбию ездил

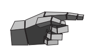
Максим Капинус

ПАСПОРТ

«Xenus: Точка кипения»

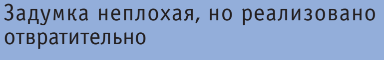
Жанр action/RPG
Разработчик Deep Shadows
Издатель «Руссобит-М»
Web-сайт www.xenus.ru

Deep Shadows
В далеком 1999 г. авторы игрового движка Vital Engine Сергей Забарянский и Роман Лут начали работать над проектом Venom в компании GSC Game World. После его выхода ребята решили покинуть ряды GSC и организовать свою собственную фирму Deep Shadows, чтобы на основе обновленного Vital Engine 2 создать новую украинскую игру под названием Xenus.
Игры нет
Проекты Precursors
Web-сайт www.deep-shadows.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

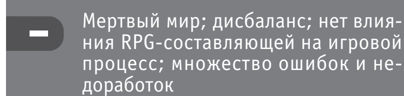
Задумка неплохая, но реализовано отвратительно



Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Огромное пространство; свобода действия; множество оружия и персонажей



– Мертвый мир; дисбаланс; нет влияния RPG-составляющей на игровой процесс; множество ошибок и недоработок

Строили мы, строили
и наконец построили
Чебурашка

Вот наконец-то состоялся достаточно громкий релиз, и Арнольд Вослоу (он же по совместительству Сол Майерс) мужественно смотрит на нас с обложки диска Xenus. Свободный для перемещения мир без загрузок, множество локаций и NPC, ролевая система, управление транспортом – и все это от нашего, отечественного, разработчика. Инвентаризация свойств прошла успешно, и заметить недостачу чего-либо не удалось. Однако появился один интересный вопрос – как это работает?

Сюжет не требует большого умственного напряжения: у Сола Майерса в Колумбии похищают дочь Лизу. То ли ее направили в эту глухомань на практику с факультета журналистики, то ли по собственному желанию туда понесло – неизвестно. Но она там узнала что-то такое, после чего кучка лиц колумбийской национальности в момент похитила ее и увезла в неизвестном направлении. Как бы представляя, с какими трудностями ему предстоит столкнуться при поисках, Сол спускается с трапа самолета уже подготовленный и вооруженный. И правильно, чего время терять?

Вроде бы простенькая идея, но все зависит от того, как ее реализовать. Получилось, мягко говоря, не очень. Всю историю поделили на множество клочков информации, которые раздали персонажам. На деле игровой процесс выглядит примерно так: вы двигаетесь к NPC-1 и, заплатив ему, получаете некоторые данные о NPC-2, который вроде как должен что-то знать. Направляетесь к NPC-2, но он тоже не прочь заработать на семейной трагедии Майерсов, поэтому и ему придется дать определенную сумму. И так до потери сознания...

Где брать деньги, спросите? А вот специально для этого Колумбию заселили несколькими воюющими между собой группировками. Такой Рэмбо, как вы, им обязательно понадобится, платят они не очень много, но у вас другого выхода нет. Остается лишь выбрать наиболее подходящую по духу сторону (военные, партизаны, бандиты, наркомафия и т. д.) и приступить к выполнению миссий. Истратив энную сумму, вы получите новые данные, которые заставят в очередной раз податься на заработки. Примитивно и скучно тут, амигос.

После недолгих разъездов по миру Xenus начинаешь понимать, что методами copy/paste разработчики отнюдь не гнушались. Многочисленные базарчики и заправки не отличаются даже лицами продавцов и посетителей – все клонировано под завязку. Выделяются из всей этой массы лишь два города – Пуэрто-Фаро и Пуэрто-Сомбра, расположенные на противоположных концах карты. А в джунглях натыканы незамысловатые военные

базы и отдельные небольшие локации. Именно они вносят хоть какое-то разнообразие в длительные путешествия из пункта А в пункт Б.

Выполнение миссий – особая история, на изложение которой не хватило бы и книги. По обыкновению, вас просто будут регулярно отправлять как можно дальше от точки выдачи задания для того, чтобы что-либо украсть, убить кого-нибудь или, если нет другого выхода, уничтожить всех. Эти бандитские делишки сразу же сказываются на вашем рейтинге у различных группировок, поэтому, начав работать на одну из них, вы тут же навлечете на себя немилость других. А выражается такой гнев своеобразно: спокойная жизнь на проселочных дорогах для игрока заканчивается – враг организовывает удивительные по глупости и одинаковости засады. Всегда в одних и тех же местах и всегда с поваленным поперек дороги деревом в главной роли. После сотого раза подобные «экспромты» начинают надоедать, и «нехорошие» места вы просто запомните и в дальнейшем будете их избегать. Благо перенести реализацию своих коварных планов в другую точку AI не способен.

Естественно, перемещаться по такому большому пространству вы будете не пешком. Добыть автомобили можно посредством как покупки в магазине, так и банального разбоя на дороге. Как оказалось, управлять ими гораздо сложнее, чем их украсть. Кошмарная динамика, постоянное застревание на ровном месте, неудобоваримое управление. Совершенно невменяемые транспортные средства требуют к себе повышенного внимания: предлагается их чинить, заправлять и менять шины. Почему замена шин не входит в стандартное техобслуживание на заправке – неизвестно, не спрашивайте. Шины нужно покупать отдельно, а можно и просто воровать у проезжающих мимо машин. Для этого достаточно лишь вовремя нажать кнопку и не спеша переложить покрышки из багажника давно уехавшего авто к себе в инвентарь.

К инвентарю и RPG-составляющей вообще есть один большой вопрос. При всем разнообразии характеристик героя они совершенно не используются в игре. Да, мы можем спать 8 часов в сутки, лечиться от наркотической зависимости, бегать по утрам с покрышками в рюкзаке для тренировки выносливости, но запросто можем этого и не делать. То же самое касается и стрельбы из различных видов оружия: параметр повышается, а на деле он не имеет никакого значения. Бои в игре иначе как кошмарными назвать нельзя: постоянно заедающее оружие (только у героя, прошу заметить) и душевнобольные противники превращают ту же засаду в комедию. Перебив ближайших наглецов возле поваленного дерева, вы полчаса будете искать остальных, засевших в густых зарослях и выкрикивающих оттуда устрашающие фразы. Именно по звуку и приходится находить врагов – весь их энтузиазм закончился сразу после начала перестрелки.

Конечно, наиболее серьезная проблема Xenus – бесконечное количество ошибок и отвратительная оптимизация игры. Достаточно сказать, что для более или менее комфортного прохождения требуется как минимум 1 GB оперативной памяти плюс некоторые шаманские заклинания над конфигурационным файлом. Только в этом случае можно включить все графические эффекты и не чувствовать дискомфорта. Но ахи по поводу красоты колумбийской природы закончатся очень скоро. Если локации и здания еще выглядят прилично, то лица персонажей с ужасающей анимацией будут пугать вас при каждой встрече.

Продуманность и оригинальность миссий впечатляет. Привезя грузовик с наркотиками на военную базу, обратно до ближайшей крупной дороги придется двигаться на своих двоих: разжиться у товарищей по оружию транспортом нельзя. Складывается впечатление, что все миссии сделаны на скорую руку и автор не задумывался о том, как геймер воспримет его задания. Уничтожение конвоя на мосту – это, конечно, отличная идея. Только в других играх колонна обычно движется, и ее нужно успеть остановить в заданной точке. В Xenus же все иначе – кучка машин материализуется в момент получения миссии и ждет вашего приезда, чтобы вступить в неравную схватку. А несчастный киллер, которого вам надо опередить, уже сидит в заданной точке, причем вместе с ротой поддержки: убить торговца сигаретами – серьезное дело, а тут еще вдруг какие-нибудь Солы Майерсы нагрянут. Никому из разработчиков даже не пришла в голову мысль о размещении неподалеку нескольких машин – хотя бы для вида. Это же так просто – ребята приехали на виллу, а ни одного автомобиля в округе нет. Имеет место телепортация? К сожалению, да. Кроме того, если вы, помимо кражи ноутбука с базы наркоторговцев, умудритесь перебить их всех до единого, то в следующей миссии, когда вам действительно поручат всех перебить, вы снова увидите знакомые лица.

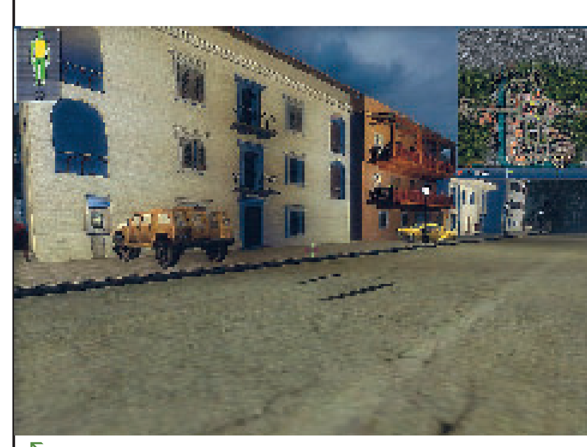
И это далеко не единичный случай – все локации многоразового использования, и после выполнения задания местное население будет в прежнем количестве, включая ключевых персонажей, убитых в предыдущей миссии.

Особых «аплодисментов» заслуживает звуковое оформление. Ужасный тембр голоса главного героя-интеллектуала, несколько раз меняющиеся в течение одного диалога голоса людей, периодические перепады громкости звуков окружающего мира и фоновой музыки... Чего только стоит фраза, стандартно произносимая при встрече в джунглях всеми вояками: «А гранату себе в ж*** не додумался засунуть?» Как это трогательно, правда?



Всем любителям свободного игрового стиля

GTA: San Andreas **ДПК 7/2005**
FarCry **ДПК 5/2004**



В Колумбии большой дефицит инструкторов по вождению. Очень большой дефицит



Вот на что ушла бо́льшая часть времени при разработке



Конвой материализовался и ждет дальнейших указаний, товарищ гринго



Красота неземная

ФОРМУЛА ИГРЫ

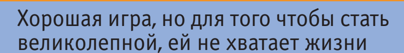
Elite + Unreal Tournament + BattleZone = **Parkan II**



Варботы почти как в «Железной стратегии»

ПАСПОРТ

Parkan II

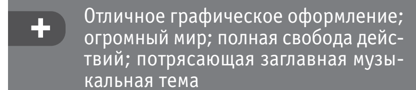
Жанр микс
Разработчик Nikita
Издатель 
Web-сайт www.parkan.ru

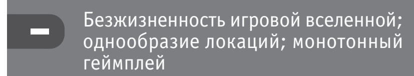
Nikita
Старейшая российская игровая компания, созданная в 1991 г. Никитой Скрипкиным. Вначале выступала как разработчик и издатель собственных игр, затем на долгое время увлеклась мобильными проектами, не уделяя особого внимания PC-играм. Сейчас занимается также и локализациями западных проектов. Nikita никогда не боялась экспериментировать со своими играми.
Игры «Шестое Измерение», «Parkan: Хроники Империи», «Parkan: Железная стратегия», Twiggers, «Сафари Биатлон», «Сфера»
Проекты «Дальнобойщики Tycoon»
Web-сайт www.nikita.ru

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошая игра, но для того чтобы стать великолепной, ей не хватает жизни

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Отличное графическое оформление; огромный мир; полная свобода действий; потрясающая заглавная музыкальная тема


Безжизненность игровой вселенной; однообразие локаций; монотонный геймплей

Медленная звезда

Олег Данилов

Мода на sandbox пришла в игровую индустрию всерьез и надолго, именитые гуру-геймдизайнеры в один голос утверждают, что за sandbox будущее, самые продаваемые проекты последних лет – The Sims и GTA – устроены подобным образом, да и наиболее прибыльный сейчас жанр MMORPG – не что иное, как большая онлайновая «песочница». Поэтому все хотят делать sandbox, вот только получается лишь у избранных – в СНГ пока что полноценные «песочницы» собирать не научились. То ли древесина на опалубку идет некачественная, то ли песок не того калибра. В данном номере три игры-sandbox, хорошо же вышло лишь у Rockstar с очередным GTA, впрочем, они на этом целую стаю собак съели.

Почему многоопытным разработчикам из Nikita, в чьем портфолио – первая в СНГ MMORPG и два дополнения к ней, не удалось сделать полноценный sandbox, несмотря на то что все внешние атрибуты хорошей игры в Parkan II присутствуют? Этого оказалось мало. Мало создать 500 звездных систем и более тысячи планет, населив их шестью враждующими кланами, мало построить несколько десятков моделей кораблей и запустить генератор миссии. Если во все не вдохнуть жизнь, игра так и останется пустой оболочкой, зомби. Да, мы принимаем в качестве отговорки тот факт, что роботы, населяющие кластер Лентис, априори лишены индивидуальности и неспособны к творчеству. Да, мы понимаем, что космические корабли и наземные базы конструируются по типовым проектам и похожи друг на друга как близнецы-братья. Да, мы отдаем себе отчет, что генератор заданий будет раз за разом лепить из логических кирпичиков одинаковые миссии. Но... всему есть предел. Если злоупотреблять *Copy/Paste*, живого мира не получится, кому это знать, как не создателям «Сферы». Кстати, той же *Copy/Paste*-болезнью страдает и отечественный Xenus. Увы. При том мне точно известно, что в GTA: San Andreas есть одинаковые персонажи, дома и машины, но... они не бросаются в глаза, разработчики настолько искусно построили свой мир, что мы не видим результатов работы «копипастеров». Вот что значит мастерство!

При этом во всем, что касается сюжетной линии, Parkan II смотрится великолепно, что, впрочем, и неудивительно. На КРИ Олег Костин, создатель мира Parkan, почти два часа рассказывал мне о взаимодополняемости всех игр с подзаголовком Parkan, о новом проекте, венчающем цикл и замыкающем сюжет в кольцо, мы вспоминали Гибсона, говорили об искинах, виртуальности и прочих интересных вещах. Кстати, «Граф Ноль» и «Мона Лиза Овердрайв» упоминались Костиным неспроста. Как и в этих классических книгах, сюжет «Парканов» выделывает замысловатые коленца, раз за разом показывая нам те же события, но с разных точек зрения, переплетая и закручивая линии повествования. В Parkan II мы смотрим

на мир глазами пилота Parkan, вселившегося в себя молодого и попавшего в ту же ситуацию, но уже с багажом накопленных знаний и опыта.

Кстати, и все сюжетные миссии на голову превосходят дополнительные. Во-первых, они прописаны более детально, во-вторых, и локации для них зачастую создаются уникальные. Вот если бы все остальное в игре тоже было сделано вручную, «Выбор редакции» мы отдали бы Parkan II не задумываясь. И снова увы…

Для тех, кто не играл в оригинальный Parkan, я напомню, на чем зиждется геймплей данной серии. По сути, ее можно разбить на две основные части: собственно полеты и сражения в космосе и битвы на поверхности планет, в коридорах орбитальных станций, чужих звездолетов и наземных баз. Первая часть не имеет ничего общего с классическими космическими симуляторами, это скорее Space Quake, что-то наподобие старого доброго Descent (не Freespace), только в открытом пространстве. Даже управление то же – WASD плюс мышь, джойстик здесь не нужен. В принципе, весело, особенно в системах с высоким уровнем развития. В космических боях вам помогают истребители-дроны.

Наземная часть – смесь Unreal Tournament и «Железной стратегии». На поверхности вы ведете в бой отряд варботов, управляя им с помощью простенького, но эффективного интерфейса. Но не ждите полноценной стратегии – развитие захваченных баз ограничивается простой доставкой на них ресурсов и картриджей для постройки юнитов и строений. Внутри баз/станций/кораблей бои превращаются в форменный Quake – здесь вы «один в поле воин». К сожалению, AI противников особым умом не блещет, так что стычки получаются несколько прямолинейными и, увы (опять это слово!)… однообразными.

У персонажа нет никаких ролевых характеристик, вместо этого вы заменяете компоненты корабля и совершенствуете боевой костюм. Апгрейдов действительно много, но, как показывает практика, можно смело менять любой старый на новый, не опасаясь нарушить баланс: при определенной ловкости рук победить в бою получится и с полудохлыми щитами, и с малым ресурсом реактора.

Внешне Parkan похорошел просто сказочно, особенно это заметно во время путешествий по поверхности планет. Хотя в графическом плане игра, безусловно, уступает и Half-Life II, и DOOM 3, и Chronicles of the Riddick, но кто, скажите на милость, их сейчас превосходит? С другой стороны все современные спецэффекты присутствуют, шейдеры используются по полной программе и т. д. Жаль, что типов планет не так уж и много, выглядят они действительно оригинально. О коридорах баз и кораблей сказать этого нельзя, впрочем, и здесь картинка на высоком уровне.

Озвучка игры нам понравилась, особенно голос искина Айрен. Немногословный главный герой озвучен хуже, но, в принципе, терпимо. Динамическая музыка присутствует, но назвать ее шедевром нельзя. Неплохо, не более того. Зато титульная композиция «Медленная звезда» из альбома «Нечетный воин» в исполнении «Би-2» и Дианы Арбениной, звучащая в главном меню игры, просто великолепна. Она идеально подходит к Parkan II, странно, что клип, сделанный на основе игры, еще не попал в ротацию.

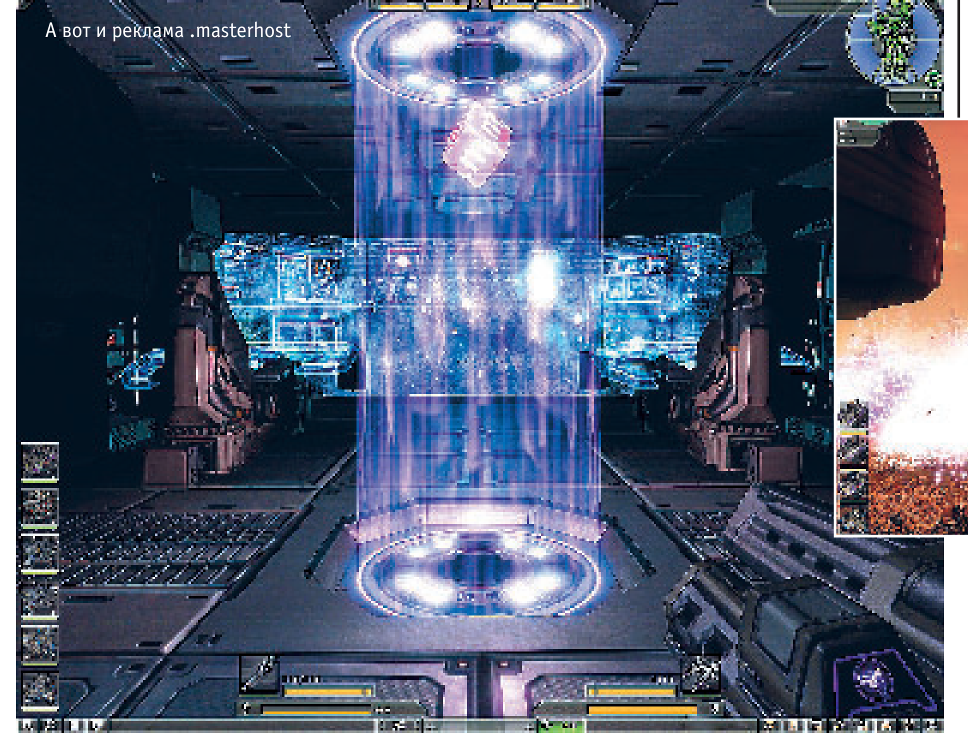
И напоследок о грустном. Мы понимаем, что product placement в современных играх будет встречаться нам в дальнейшем все чаще. Но навязчивая реклама компаний .masterhost и OLDI в Parkan II, честно говоря, несколько раздражает.

P.S. Кстати, об Elite, послужившей прообразом Parkan. Как известно, одной из задач игры было заработать статус «Элитный», собственно и давший ей название. Так вот, первый ранг, который получал игрок, звучал как «Безвредный», следующий же был «В основном безвредный», что полностью соответствует описанию Земли в знаменитом справочнике The Hitchhiker's Guide to the Galaxy – начальному и дополненному после 15 лет кропотливых исследований.


С Wanderer явно не все в порядке, придется стыковаться


Родной Parkan пока еще не потерян


И вечный бой… в космосе…


А вот и реклама .masterhost

…и на земле

Другие игры во вселенной Parkan

«Parkan: Хроники Империи» **1997**
«Parkan: Железная стратегия» **ДПК 4/2001**
«Parkan. Железная стратегия. Часть 2» **2003**

ФОРМУЛА ИГРЫ

Track + Mania + Sunrise = **TrackMania Sunrise**

Скорость приближается к 500

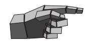
Так как похожих на TrackMania гонок не существует, то и советовать ничего не будем. Играйте в ТМ.

ПАСПОРТ

«Трекмания Sunrise»

Жанр микс
Разработчик Nadeo
Издатель «Бука»
Web-сайт www.trackmania.ru

Nadeo
Эта небольшая французская студия выпускает одни из самых необычных игр для PC – симулятор парусной регаты Virtual Skipper и безумные каскадерские гонки TrackMania, чего вполне достаточно. Будем надеяться, что команда не забросит свои сериалы и в дальнейшем.
Игры TrackMania; TrackMania: Power-Up; Virtual Skipper 2; Virtual Skipper 3
Проекты нет данных
Web-сайт www.nadeo.com

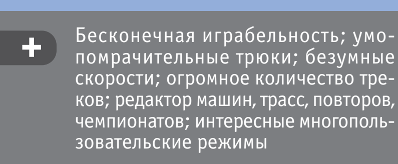


ВЕРДИКТ ★★★★★



Лучшая аркадная гонка всех времен и народов (плюс конструктор трасс и прочее)

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Бесконечная играбельность; умопомрачительные трюки; безумные скорости; огромное количество треков; редактор машин, трасс, повторов, чемпионатов; интересные многопользовательские режимы

– Нет

Этот безумный, безумный, безумный трек

Олег Данилов

Сказать, что часть редакторов «Домашнего ПК» ждала выхода TrackMania Sunrise с нетерпением, значит ничего не сказать. Мы следили за проектом буквально с момента его анонса, а кое-кто (не станем тыкать пальцем) буквально считал дни до релиза. Присланная разработчиками в апреле пресс-демо показалась нам чистым издевательством – слишком уж короткой она была. Пройдя демо-версию несколько раз подряд, мы уже знали, что после выхода игра чуть ли не автоматически получит знак «Выбор редакции». Приятно осознавать, что мы не ошиблись.

Для тех, кто все пропустил, вкратце напомню, что представляют собой игры серии TrackMania. Аркадная гонка, каскадерский тренажер, инженерный симулятор, логическая головоломка – все в одном, но в первую очередь это, конечно, автогонка. Причем соревнуетесь вы не с соперниками (их машины – своеобразные ghost car, нематериальные и полупрозрачные), а лишь с безжалостным временем. Каждый уровень, а всего их в игре больше сотни, не считая уже имеющихся в Интернете официальных дополнений и пользовательских трасс, – это испытание реакции геймера и своеобразная головоломка, порой весьма изощренная. Проходя трасы за отведенное время, вы получаете медальки – бронзовую, серебряную, золотую или «Медаль разработчиков» (я, кстати, видел ее всего один раз) – и монетки, на которые можно «покупать» дополнительные блоки в конструкторе трасс. К тому же, полученные медали и кубки (то еще издевательство!) открывают новые чемпионаты. В TrackMania Sunrise авторы добавили еще один режим игры – на попытки. Здесь важно не то, за сколько секунд вы доберетесь до финиша, а то, сколько раз вы вылетите с трассы (а в том, что вылетите – сомнений нет).

TrackMania смеется над законами физики. Автомобили разгоняются до 500 км/ч, совершают прыжки чуть ли не на километровые дистанции, делают мертвые петли, ездят по стенам, рикошетят от воды (кстати, некоторые уровни можно пройти только с помощью рикошета). Трассы безумны – серия петель следует сразу за крутым поворотом, пролетев километр по воздуху, вы должны приземлиться на двадцатиметровую площадку и успеть затормозить, чтобы не свалиться в пропасть. Уровни вызывают настоящую спортивную

злость, борьба идет за сотые доли секунды, все повороты выучиваются наизусть, попытка следует за попыткой – ты знаешь, буквально видишь, где теряешь миллисекунды и раз за разом пытаешься исправить свои ошибки. Особенно это актуально для конструкторских задач, где вы сами создаете трассу между ключевыми отметками. Заезды в TrackMania Sunrise очень короткие – буквально 30–60 секунд, не считая, конечно, гонок на попытки.

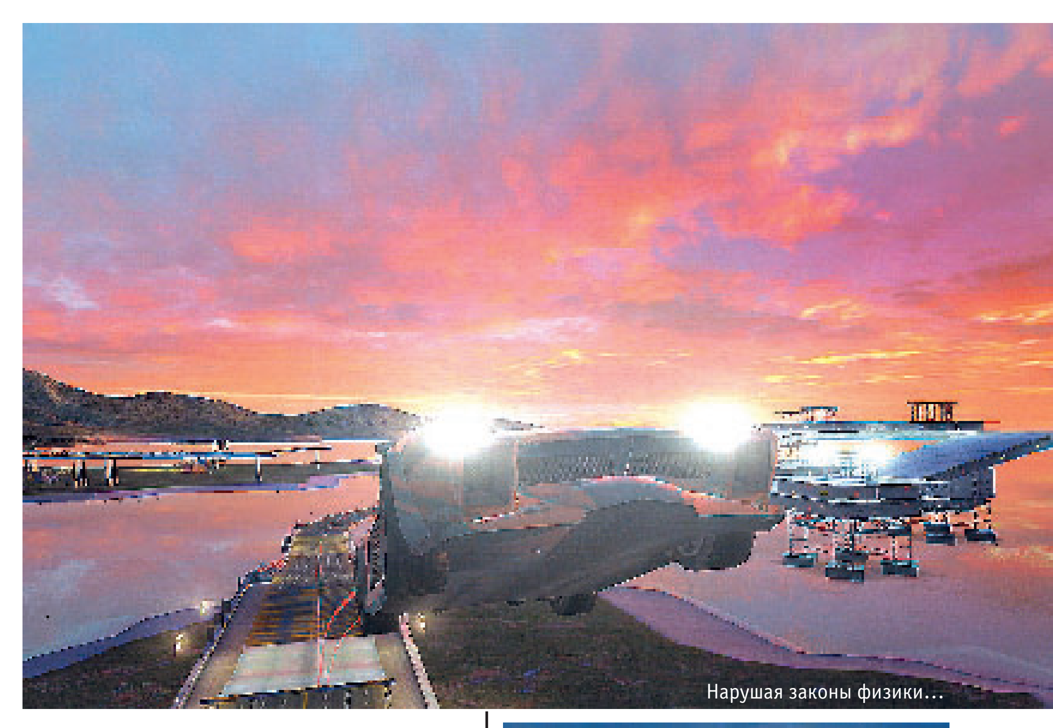
Всего в игре три типа трасс и, соответственно, машин. Sport Car – нечто сверхскоростное, больше всего напоминающее смесь Vector и Lamborghini, – разгоняется до 500 км/ч и совершает прыжки безумной дальности. Bay Car очень похож на Jeep Grand Cherokee – средние скорости в сочетании с высокой маневренностью и слишком мягкой подвеской. Coast Car – просто близнец Mercedes SLK – и маневренность, и скорость оставляют желать лучшего, к тому же масса этого монстра совсем не шуточная. К сожалению, Coast Car заменил в Sunrise так нравившуюся мне раллийную машину, впрочем, грунтовых трасс в игре и не осталось.

В Sunrise разработчики из Nadeo, прислушавшись к пожеланиям игроков, всерьез переработали графику. Хотя TrackMania все еще не может соревноваться с полноценными гонками на PC и PlayStation, картинка, выдаваемая движком игры, выглядит более чем пристойно, а уж какие здесь закаты и рассветы… Кстати, в повторах движок показывает больше, чем собственно во время гонки. Кроме того, в новой игре наконец-то изменили положение камеры с непривычного для гонок почти изометрического вида до классических первого и третьего лица. Звуковое оформление хотя и уступает саундтреку FlatOut, но, в принципе, подходит для динамичного игрового процесса.

Честно говоря, это описание далеко не всех прелестей TrackMania Sunrise: главное в игре – возможность изменить буквально все. Создавайте собственные трассы с помощью простого и интуитивно понятного конструктора. Разрисовывайте машины в очень удобном графическом редакторе. Редактируйте повторы, самостоятельно устанавливая камеры и накладывая спецэффекты. Собирайте собственные чемпионаты… У данной игры поистине бесконечная играбельность. Ну а что творится в Интернете – ни в сказке сказать ни пером описать. Многопользовательские режимы очень интересны (соревнуемся опять-таки с секундной стрелкой), а какие уровни игроки предлагают на своих серверах – любо-дорого посмотреть! Попробуйте поиграть в Интернете – не пожалеете.

Честно говоря, я бы очень хотел найти у TrackMania Sunrise хоть какие-то минусы, но, увы, не преуспел в этом благородном деле. Ну и слава богу. Выбор редакции – прилагается.

P.S. Настоятельным образом рекомендуем посетить *www.trackmaniagame.com* и загрузить с сайта новые машинки и трассы. Некоторые экземпляры просто бесподобны. Честное слово.


Нарушая законы физики…


Этот трюк выполнить достаточно просто, хуже, если нужно сделать серию

Пролетая над Череповцом…


Ах, какие здесь восходы и закаты!

Coast Car до боли похож на Mercedes SLK



Скромный пентхауз на троих

ФОРМУЛА ИГРЫ

The Sims 2 – симуляция жизни + квест = **Singles 2: Triple Trouble**



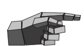
Танцевать обнаженной на столе – одно из любимых занятий Ким

ПАСПОРТ

Singles 2: Triple Trouble

Жанр симулятор флирта
Разработчик Rotobee
Издатель Deep Silver
Издатель в СНГ «Бука»
Web-сайт www.singles2.com

Rotobee
Небольшая берлинская студия, основанная в 2001 г., занимается преимущественно разработкой инструментария для motion capture и анимации трехмерных персонажей. Собственно, он и использовался при создании Singles 2, что обеспечило проекту замечательную графику.
Игры Singles 2: Triple Trouble
Проекты нет данных
Web-сайт www.rotobee.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Интересно, но мало

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Квестовая часть; система симуляции; графика

– Однообразность; нет конструктора персонажей



Еще «за жизнь»

The Sims 2 **ДПК 10/2004**
7 Sins **ДПК 7/2005**

Заводная шведская семья

Алина Жигунова

Вот и пришел праздник на улицу имени Любителей «Симсов»: Rotobee выпустила в свет новый и хороший симулятор человеческих отношений, полученный путем сложных экспериментов в области генной инженерии из двух игр – The Sims 2 и Singles. Надо сказать, результат нас порадовал, и потому мы спешим поделиться своими чувствами с читателями.

Очень реалистичной оказалась квестовая часть (она же tutorial). Мы всегда знали: женская дружба, как и мужская верность, встречается в настоящей жизни почти с той же частотой, что и мифрильные доспехи. Подруга вашей героини – монголоидной внешности девочка Ким – приглашает ее пожить в одной квартире собственно с Ким и ее новым бойфрендом. Не описать словами радость, испытанную «новоселкой» Анной, когда она обнаружила, что все лучшие традиции индийских фильмов никто не отменял, и ей придется обитать в соседней комнате как раз с тем мерзавцем, который недавно бросил нашу «прынцессу». Конечно, теперь она настолько его ненавидит, что пойдет на все, лишь бы вернуть негодяя. Ким плачет в уголке и вспоминает, что корейская мама ее, конечно, предупреждала. Тургеневская девушка Анна – чистая душа! – не хочет огорчать подругу и потому выпроваживает из дому под разными предлогами: покупает ей билеты на чемпионат по тхеквондо или в кино на новую комедию (где актер по имени Арнольд с труднопроизносимой немецкой фамилией играет губернатора Калифорнии). Кстати, никто не запрещает вам заставить Анну немного пофлиртовать с Ким в качестве утешения. Наш единственный помощник и по совместительству негр с иксменовским прозвищем Магнит, потрясая золотым кольцом в носу, придумывает все новые и новые задания – наверное, надеется, что Анна отступится от задуманного и уйдет в монастырь или к Магниту в бар. Не тут-то было! Не станем рассказывать заранее, через какие тернии придется пройти нашей звезде, но одно можем утверждать совершенно точно: если бы возвращать экс-бойфрендов было настолько сложно, их никто никогда бы не выгонял.

Тем упорным, кто все-таки справится с квестовой частью и под всеобщие аплодисменты вернет загулявшего принца в сияющих доспехах в лоно семьи (Ким рыдает – от счастья, наверное),

откроются два дополнительных варианта расселения синглов. Можно посибаритствовать в фешенебельном пентхаузе с двумя такими же мажорами или поискать приключений на три головы где-то на задворках в малюсенькой «хрущовке» со смешным до слез семейным бюджетом. Жаль, что квестов здесь больше не предусмотрено.

Теперь, после прохождения квестовой части, Singles 2: Triple Trouble становится симулятором флирта в чистом виде: переключаясь между тремя персонажами, нужно достичь максимального счастья для всех в пределах одной отдельно взятой квартиры. Обратите внимание – симулятор именно флирта, а не жизни: герои здесь неопределенного возраста (но, конечно, совершеннолетние!) и такими останутся навечно, они не заведут детей и внуков, не состарятся и не умрут, как их сводные братья – симы. У них не возникнет странных идей вроде заняться сексом в общественном месте или начать хорошо учиться, а если и возникнут – мы об этом не узнаем, ведь в отличие от The Sims 2 здесь нет окошек, показывающих желания и страхи персонажей. И даже если настойчивый сингл будет двое суток с перерывами на сон играть на гитаре, он не станет делать это лучше, потому что очки опыта, начисляемые в двенадцать часов по ночам, распределяет сам игрок вне зависимости от того, за что они получены. Зато урбанизированные мальчики и девочки из Singles 2 живут в ритме большого города: быстро передвигаются по квартире (почти бегают), быстро готовят и поглощают однообразную еду (можно выбирать лишь, приготовить ли простое, хорошее или отличное блюдо) и так же быстро принимают зацензуренный душ. Согласитесь, медлительность симов всех нас немного раздражала... Кроме того, радует богатство способов флирта, есть даже такие приятные женскому сердцу возможности, как поводить по спине партнера розочкой и купить для него (него? конечно, нее!) маленький подарок. И в благодарность любимая(ый) станцует обнаженной(ым) на кухонном столе. Романтика! А когда ее не хватает, страдающий от недоромантизированности сингл занимается самообслуживанием в одинокой постели. Ах, как бы мы развернулись, какой был бы простор для творчества, если б дала нам Rotobee хоть чуть-чуть побольше слотов для сохраненных игр, а так их всего три. Вот и приходится убивать двух очаровательных девушек и одного парня, чтобы на освободившееся место записать уже трех девушек, причем не менее очаровательных, подтверждая тем самым, что любовь, как и красота, требует жертв. Очевидно, в жертву был принесен и конструктор персонажей, потому что нам предлагают выбирать принцев и принцесс нашей мечты из десятка героев женского пола и такого же количества – мужского. Люди они скромные и не местные, так что идут в комплекте с одной стандартной одежонкой (если не считать за предмет одежды банное полотенце). Потом, слегка разбогатев, можно позволить себе прикупить наряд-другой, но опять же – зачем синглу много разных туалетов, если все равно для раскрытия темы придется разоблачаться, так что выбор и здесь невелик. Зато в результате получатся у нас писаные красавцы, ведь дизайн персонажей просто отличный и гораздо более реалистичный, чем в Sims 2 (ах, где теперь прелестницы с эльфийскими ушками?), да и графика – очень и очень.

Полагаем, некоторые фанаты передачи «Окна» захотят задать каверзный вопрос Rotobee: почему в игре с рабочим названием Threesomes трое совершеннолетних и свободных от предрассудков людей не могут образовать прочную шведскую ячейку общества? Заступимся за немецких авторов и ответим: не положено, и даже в играх с рейтингом 18+. Ишь, дай вам мед, да еще и ложку!



Тринити, как ты изменилась!

«На это я пойти не могу!»

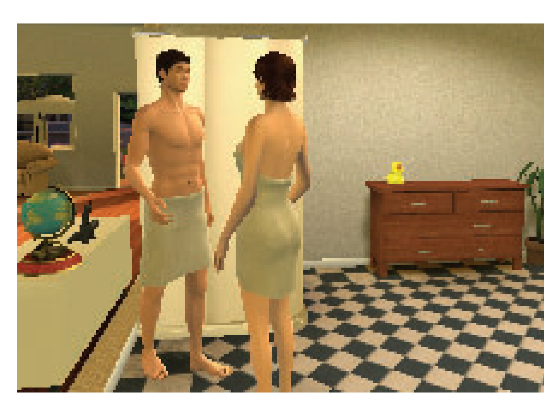


ФОТОСТУДИЯ НА ДОМУ

Интерфейс для снятия скриншотов, встроенный в Singles 2, даст десять очков форы своему аналогу из Sims 2. Так, пользователь волен не просто выбирать ракурс камеры, но и перемещать персонажей как ему заблагорассудится, заставлять их принимать самые немыслимые позы и менять выражение лица. При некоторой сноровке Singles 2 можно использовать в качестве инструмента для создания несложных комиксов. Жаль только, что кадры с обнаженной натурой встроенными средствами снять не получится – при переключении режима игра автоматически одевает героев в нижнее белье.



Шатер для двоих на заднем плане смастерила, между прочим, сама Анна, а не этот бездельник



Форма одежды – свободная

НАСТРОЙКА ИГРЫ

В отличие от Sims 2 для модифицирования параметров Singles 2 нужен лишь текстовый редактор да минимальные познания в английском языке. Так, базовые настройки вроде уровня цензуры, количества денег, скорости событий и длительности отношений находятся в файле *Config\game.cfg* (не забудьте снять атрибут *Только для чтения*). А параметры персонажей и логика их поведения хранятся в *GameLogic\ glCharacters.agl*. Разумеется, поддерживаются и моды – их следует помещать в папку *Extensions*. К сожалению, на момент подготовки статьи ни одного дополнения нам найти не удалось.



Небольшой портовый город Одесса находится в Курске. Москву построят через десять-пятнадцать лет

Передовой отряд мамелюков отважно погибнет через пару минут

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Казаки 2» – играбельность = **Imperial Glory**

Имперские амбиции

Илья Дульский

С чем ассоциируется компания Pyro Studios? У большинства игроков, наверняка, с великолепной серией Commandos, особенно с первыми двумя частями, которые до сих пор живы в сердцах геймеров. К сожалению, гениальные продукты нельзя выпускать вечно. Испанцы оступились, создав неудачную третью часть, теперь на их совести еще и Imperial Glory. Так случилось, что эта игра метит в ту же нишу, что и недавно вышедшие «Казаки 2». Вот только проблема в том, что сравнивать эти продукты неприлично и даже как-то смешно. Поверьте мне: хвалить украинскую разработку и ругать Imperial Glory я сегодня буду отнюдь не из болезненно обостренного патриотизма, просто при одинаковом позиционировании игры отличаются очень сильно, и подход GSC мне кажется гораздо более правильным.

По большому счету, крупный недостаток у Imperial Glory только один, однако его вполне достаточно для того, чтобы оценка застыла на уровне трех баллов. В этой RTS не надо думать: обычный факт для большинства современных стратегий. Pyro Studios создавали игру «для всех», с простейшей экономикой, псевдоисторическими войсками и обязательным довеском в виде дерева технологий. За короткий период в двадцать–тридцать лет вы успеваете несколько раз провести военные реформы, ввести обязательное среднее образование, изобрести паровые двигатели, сменить пару государственных строев и совершить еще целую уйму полезных вещей. Самое веселое, что бóльшая часть ваших технологических достижений влияет лишь на скорость последующих открытий. Дипломатия тут реализована не лучше: конечно, приятно сознавать, что какой-нибудь Тунис вы не захватили, а мирно присоединили к своей империи, однако если посчитать, во сколько обошелся этот процесс, вы, скорее всего, станете рьяным сторонником войны. К тому же отношение к вам основных конкурентов в лице других сильных империй всегда будет балансировать на грани войны и тихой ненависти, так что с ними подобный фокус не пройдет.

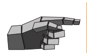
О боевых действиях, ради которых все, собственно, и затевалось, разработчики будто забыли. Убейте, но я не поверю, что на доведение местных сражений до ума было потрачено больше месяца. Битвы выглядят издевательством над игроком. Разбор полетов, пожалуй, начнем с исторической достоверности, заявленной в пресс-релизе. К сожалению, в этом вопросе я недостаточно компетентен, однако и имеющихся знаний хватает, чтобы осознать простейший факт: в начале XIX века так не воевали. Орда идиотов, что находится под вашим управлением, периодически сбивается в кучу, ломает строй, а иногда и вовсе не реагирует на приказы. Зато стреляют они как боги: на огромное расстояние и, что главное, с поразительной меткостью. Куда там «Казакам 2», где вы с замиранием сердца отдавали приказ «Огонь!», зная, что второго шанса у вас может и

ПАСПОРТ

Imperial Glory

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Pyro Studios
Издатель Eidos
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Web-сайт www.imperialglory.com

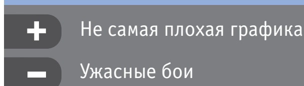
Pyro Studios
Испанская компания, имя которой священно для любого стратега. Игры из созданной Pyro Studios серии Commandos по праву считаются одними из самых удачных в своем жанре. К сожалению, качество последних продуктов этих разработчиков оставляет желать лучшего.
Игры Commandos, Commandos 2, Praetorians
Проекты Commandos Strike Force
Web-сайт www.pyrostudios.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Стратегия с потрясающе неинтересными боями

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★



\+ Не самая плохая графика
− Ужасные бои



Чтобы вернуть веру в стратегии, попробуйте

«Казаки 2» **ДПК 4/2005**
Rome: Total War **ДПК 11/2004**

не быть. В Imperial Glory все гораздо проще: еще на стадии сближения отряды успевают стрельнуть раза по три, так что выигрывает всегда тот, у кого больше численность войск. Простейшие тактические комбинации, необходимые при подобной скорострельности (например, отступление с остановками для стрельбы), к сожалению, невозможны. То ли в силу тугоумия, то ли по причине боевого азарта солдаты, начавшие бой, реагируют на ваши приказы с такой неохотой, что проще будет послать им в подмогу еще пару отрядов, чем отвлечь от потасовки. Артиллерия тоже ведет себя странно. Пушки и гаубицы полезны, однако таких разрушений, как в «Казаках», не производят. То ли не слышали разработчики о слове «картечь», то ли недооценили ее мощь, но факт остается фактом: при сближении врага и вашей артиллерии последняя просто откажется стрелять, вместо того чтобы одним залпом уничтожить весь отряд. Кстати, забавна фраза, доносящаяся в этот момент из колонок: «Цель слишком далеко». О коннице столь подробно рассказывать не буду, отмечу лишь, что с ней ситуация не лучше.

Эти недостатки, несмотря на кажущуюся надуманность, убивают самое важное: тактику. Что бы вы ни придумывали, битва все равно сведется к свалке, в которой тяжело что-то разобрать и совсем невозможно отдавать приказы.

Помимо данных недостатков, игра обладает еще потрясающим неудобством использования. Испанцы из Pyro Studios придумали по крайней мере одно новшество для стратегий реального времени: НЕуправляемую паузу. Ценность подобного нововведения весьма сомнительна: во время наблюдения за застывшими войсками собственное бессилие ощущается особенно остро. Зачем эта пауза нужна, сказать сложно, разве что для обдумывания тактических маневров, которые вам все равно не дано совершить, ведь даже на карту во время остановленной игры вы смотреть не можете! Оговорюсь: возможно, здесь присутствует и управляемая пауза, однако ни в руководстве, ни в тренировке я не нашел о ней ни одного упоминания.

Пользуясь случаем, очень хочу передать привет тому, кто делал камеру. Видимо, засматриваясь на наиболее жаркие моменты сражений, виртуальный оператор вообще перестает реагировать на команды, ограничивая обзор маленьким участком поля боя. В эти минуты осматриваться можно только кликая по мини-карте, которая реализована не самым удачным образом. Если во время какой-либо схватки камера совершит подобный финт, лучше сразу загрузите последнее сохранение – сэкономите и время, и нервы.

Откровенно разочаровали морские бои: из-за прямого управления они больше всего напоминают какую-то глупую игру, где цель – повернуться к противнику боком. Сказать, что это занятие нудное, еще очень мягко. Вообще интерфейс напоминает украденную у инопланетян разработку: люди такого придумать не могут. Все настолько нелогично и неинтуитивно, что хочется забросить игру через пятнадцать минут после инсталляции.

Графика удивляет: то, что мы видели на скриншотах, впечатляло, а то, что получили на деле, выглядит блекло и угловато. Несмотря на это детище Pyro Studios умудряется легонько подтормаживать на весьма мощном компьютере.

У Pyro Studios не получилось хорошей игры. Странно, конечно: от разработчиков Commandos можно было ожидать огрехов в графике и прочей технической мишуре, но никак не в геймплее и интерфейсе. Тем не менее в Imperial Glory скучно и неудобно играть. Стратегия, в которой борешься с желанием проходить миссии на автобое, права на жизнь не имеет. Особенно если она пытается конкурировать с «Казаками 2» – куда более удачным продуктом. Возможно, если бы Imperial Glory вышла на рынок чуть раньше, ее оценка была бы выше.



Битва при Ватерлоо глазами простого пехотинца

Дерево технологий

GameПрофи 2005

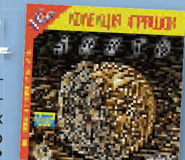
Вы считаете себя знатоком компьютерных игр? Докажите!

Вопросы 1-го тура второго полугодия



1 «Ну, погоди! Выпуск 4. Догонялки»

Кто автор музыки и слов песни, которую Заяц и Волк поют на новогоднем празднике?



2 «Анито»

Назовите знаменитого путешественника, погибшего во время междоусобной войны на одном из филиппинских островов. Кто завершил экспедицию после его гибели?



3 «Delta Force: Первая кровь»

Какой перуанский музыкальный инструмент звучит в композиции El Condor Pasa дуэта Simon and Garfunkel?



4 «Меркурий-8»

Какая еще игра должна была входить по задумке компании Snowball в ту же серию, что и их собственный, так и не выпущенный «Меркурий-8»? Когда эта игра вышла?



5 «Порубежье»

Назовите другие ролевые игры, в которых встречается противодействие магии и технологии.

1С:Мультимедиа



Присылайте ответы с темой сообщения «GameПрофи» электронной почтой по адресу *gameprofi@itc.ua* до **15 июля 2005 г.** Не забудьте указать в письме свои фамилию, имя, отчество, а также точный почтовый адрес.

За правильный ответ на каждый из пяти вопросов участник получает 5 очков. После окончания 6-го тура в декабре 2005 г. участники, набравшие максимальное количество баллов, получат вопросы дополнительного тура. По его результатам и будет выбран победитель, который получит геймерский ПК Advantis 6L LE от компании «Квазар-Микро».

10 дисков с играми «1С:Мультимедиа» разыгрываются случайным образом среди всех читателей, правильно ответивших на все 5 вопросов тура.

Правильные ответы на вопросы 5-го тура первого полугодия

1. Всех их придумал Эдуард Успенский. **2.** «Санитары Подземелий», ст. о/у Гоблин ака Дмитрий Пучков. **3.** Буддизм, католицизм, индуизм, ислам, протестантизм. **4.** V съезд Советов 10 июля 1918 г. Впервые эмблема была изображена на государственной печати Совнаркома РСФСР 26 июля 1918 г. **5.** 49 234.



Награды для знатоков игр

Каждый месяц – 10 хитовых игр от «1С:Мультимедиа»

Два раза в год – компьютер Advantis 6L LE от компании «Квазар-Микро»

www.kvazar-micro.com









Романтическое

ФОРМУЛА ИГРЫ

GTA: Vice City × 10 = **GTA: San Andreas**



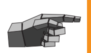
Карл сжигает коноплю. Слабонервным не смотреть

ПАСПОРТ

Grand Theft Auto: San Andreas

Жанр action/adventure
Разработчик Rockstar North
Издатель Rockstar Games
Web-сайт www.rockstargames.com/sanandreas

Rockstar North
Компания, которая не боится быть неполиткорректной, за что ей частенько и достается. Впрочем, игры у нее получаются, несомненно, высшего сорта.
Игры Ballistix, Blood Money, Body Harvest, серии Lemmings, Manhunt, Grand Theft Auto и др.
Проекты не объявлены
Web-сайт www.rockstarnorth.com



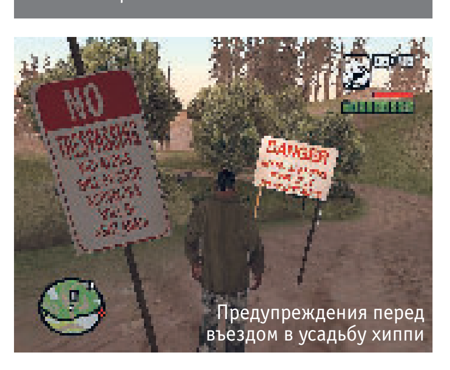
ВЕРДИКТ ★★★★★

Великолепно. Иначе и быть не могло

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Большой игровой мир; прекрасная атмосфера; интересные миссии; отличная музыка; замечательная озвучка; юмор

– Требуется очень много времени, чтобы пройти игру полностью; излишняя заскриптованность некоторых моментов; иногда возникают проблемы с сохранениями



Предупреждения перед въездом в усадьбу хиппи

Ghetto boy

№7/2005 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

Янош Грищенко

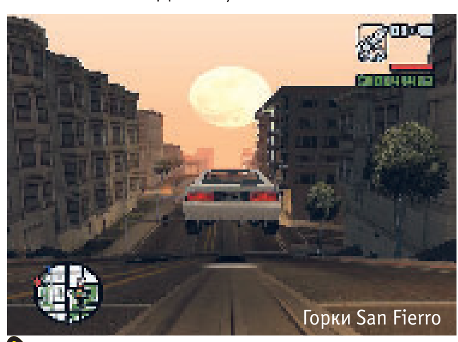
После двух лет ожиданий владельцы ПК могут вздохнуть спокойно: Rockstar Games своим традициям не изменила. А это значит, что к недавно стартовавшему летнему сезону разработчики выпустили очередную часть Grand Theft Auto – San Andreas. Конечно, обладателям PlayStation 2 от сего факта ни холодно ни жарко, так как они прошли данную игру по несколько раз еще до наступления 2005 г. Не будем, однако, драматизировать ситуацию с датой выпуска версии игры для персональных компьютеров (это тоже, кстати, у Rockstar традиция такая), а потому перейдем сразу к делу.

Отличий от консольной версии в San Andreas, честно говоря, практически нет. Во-первых, глядя на экран монитора, вы сразу убедитесь, что Rockstar North постаралась выжать из старого движка RenderWare все возможное. Теперь на машинах появился блеск, и они заметно обросли полигонами, спецэффекты стали еще более красивыми, а картина захода виртуального солнца заставляет рыдать от восхищения не меньше, чем в третьем эпизоде «Звездных войн». Но, конечно, качество текстур на моделях, особенно в видеороликах, частенько не выдерживает никакой критики (на PS2 это было не так заметно). Во-вторых, учитывая специфику большинства миссий, управлять персонажем с помощью мыши все же намного удобнее. Видите ли, здесь разработчики, по сравнению с предыдущей частью игры, убрали круг по центру экрана, что исключает возможность ведения огня без прицеливания. Поэтому приходится зажимать правую кнопку мыши прежде, чем главный герой выстрелит (идея явно позаимствована из Splinter Cell).

Что касается остального, то игра все так же затягивает своим игровым процессом non-stop и оригинальной атмосферой. Озвучивание персонажей сыграло отнюдь не последнюю роль: стиль речи афроамериканцев просто неподражаем, а количество нецензурных выражений и шуток зашкаливает – чего стоит один только бигборд с надписью True Crime. Но больше всего впечатляют размеры игрового мира. Это действительно огромная территория, где геймер ничем не стеснен. Да и число разнообразных сюжетных миссий вызывает уважение, не говоря уже о дополнительных, где можно вжиться в образ дальнобойщика или, традиционно, полицейского. Есть возможность захватывать территории вражеских банд, установив таким образом тотальный контроль над городом. Хотя, если честно, заскриптованность в некоторых заданиях изрядно мешает – многие ситуации можно было бы пройти намного легче, не переигрывая их по несколько раз с самого начала. В игре также присутствуют RPG-элементы – «прокачивание» различных характеристик, таких как сила, выносливость, объем легких (!), уважение и т. д. Ну и возможность изменения внешнего вида главного героя, как добавка ко всему этому.

Одним словом, разработчики создали более чем достойное продолжение предыдущих частей игры. И можете не сомневаться: сделать что-либо лучшее, нежели Grand Theft Auto: San Andreas, по силам только самой Rockstar Games.

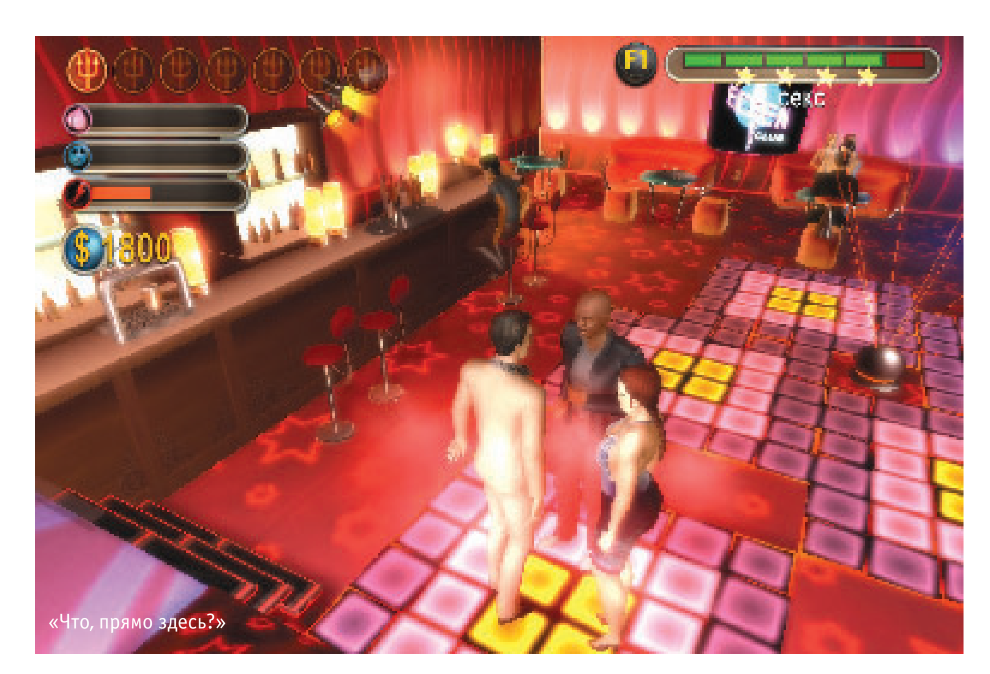
P.S. Более подробную рецензию на игру вы можете почитать в ДПК 12/2004.



Горки San Fierro

Посмотрите также

Grand Theft Auto: Vice City **ДПК 7/2003**
True Crime: Streets of LA **ДПК 7/2004**



«Что, прямо здесь?»

Восьмой грех

Алина Жигунова

Итак, задавались ли вы когда-нибудь вопросом, почему некоторые люди становятся подонками? Не любила ли их в детстве мама или всему виной наследственность? Компания Monte Cristo, выпустив 7 Sins, наглядно продемонстрировала нам: их жизнь заставляет.

Начинается все с малого: приходится обшаривать карманы одежды своей знакомой, чтобы разжиться хоть небольшой суммой денег. Действительно, грех ли это – у нее так много налички, а у бедного, но гордого мачо совсем ничего нет? О, все-таки алчность – грех, и как-то настораживает появившийся значок с вилами и адским пламенем. Значит, нужно сделать что-нибудь хорошее в качестве компенсации, хотя бы выслушать душещипательные подробности из жизни обокраденной. Это, конечно, раздражает нашего героя, и чтобы не сорваться, он просто вынужден выместить на ком-нибудь злость – например на насекомых, которые в огромных количествах водятся в его уборной. Вот и первая аркадка под названием «Перл-Харбор»: замочи всех мух в буквальном смысле слова... Справившись с возложенной на него благородной миссией, гроза двукрылых и шестиногих довольно застегивает ширинку. Но он рано обрадовался! Ведь, сам того не зная, бедолага опять согрешил – в процессе истребления невинных тварей разгневался. Значит, надо чем-то загладить свою вину, хотя бы книги на полке расставить. Ах, как же раздражает это бестолковое занятие – чтобы не сорваться...

И так по кругу. Куда бы ни забросила его судьба – в бутик «Сакс» (выразительное название) или в крутой ночной клуб «Эдем», – все повторится сначала. Разве что девицы будут другими и аркадки станут «все страньше и страньше». Надолго запомнит Эппл-сити, как герой наш заливал грусть-тоску домашним бобовым самогоном, а потом пытался сохранить в целости содержимое своего желудка, наслаждаясь мини-игрой «Блевариум».

Вообще, жанр 7 Sins по аналогии с играми – симуляторами жизни можно определить как «симулятор подонка». Причем антипатичного, плохо нарисованного, да еще и со странным дефектом зрения: камерой практически невозможно управлять, что, конечно, очень неудобно. Кроме того, он ужасный зануда – постоянно повторяющиеся однообразные диалоги и действия выведут из себя даже видавшего виды психоаналитика. Женщины, с которыми ему приходится иметь дело, «все равны как на подбор»: одна алкоголичка, вторая клептоманка, у третьей ожирение крайней степени, а четвертая вообще мужик. Но если эстетические чувства или природная брезгливость возьмут верх и бедняга откажется соблазнять дамочек, на следующий этап он не перейдет – очки-то начисляются как раз за это... А когда все-таки удастся заманить местных фей в постель (примерочную, мужской туалет, кабинет босса), не спешите радоваться: камера стыдливо будет показывать все что угодно, только не сам процесс.

Несмотря на красноречивый рейтинг «18+», основная аудитория 7 Sins – озабоченные подростки, которые наверняка сметут ее с прилавков, как это уже случилось в свое время с Postal 2. Вот и хорошо. Пусть узнают, насколько отвратителен на вкус этот запретный плод.



Съемочная площадка шоу «Дом-2»

ФОРМУЛА ИГРЫ

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude – юмор = **7 Sins**


Пачка долларов – лучшее, что в ней есть

ПАСПОРТ

7 Sins

Жанр симулятор подонка
Разработчик Monte Cristo
Издатель Monte Cristo
Издатель в СНГ «Акелла»
Web-сайт www.7sins-game.com

Monte Cristo
Основанная в 1995 г. вице-президентом банка и менеджером фирмы, производящей шоколадные батончики, компания Monte Cristo занималась преимущественно экономическими симуляторами. Иногда выходило весьма забавно. Но позже разработчики взялись за более массовые жанры: сначала стратегии, а затем и социальные симуляторы. В обоих случаях получилось плохо.
Игры Wall Street Trader, Political Tycoon, Desert Rats vs. Afrika Korps, D-Day
Проекты нет данных
Web-сайт www.montecristogames.com

ВЕРДИКТ ★★★★★



Вот как отвратительна распутная жизнь!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Локализация	★★★★★
Играбельность	★★★★★

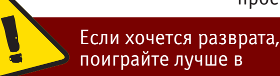
\+ Очень поучительно

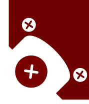
– Тупые мини-игры; повторяющийся игровой процесс




Тяжела и неказиста жизнь простого фетишиста

Если хочется разврата, поиграйте лучше в
The Sims 2 **ДПК 10/2004**
Singles 2 **ДПК 7/2005**







Это не взгляд на мир сквозь розовые очки, это просто мы превратились в мутанта

ФОРМУЛА ИГРЫ

DOOM 3 + X-Files = **Area 51**

ПАСПОРТ

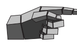
Area 51

Жанр first person shooter
Разработчик Inevitable Entertainment
Издатель Midway Games
Web-сайт www.area51-game.com

Inevitable Entertainment
Американская компания, базирующаяся в Остине. Разработкой занимается с 2000 г., пока отметилась лишь тремя играми для консолей (не считая одной отмененной).
Игры The Hobbit, Tribes: Aerial Assault
Проекты нет данных
Web-сайт www.inevitable.com

Малдер – Скалли =...

Сергей Светличный



ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохой шутер а-ля «Секретные материалы», но с определенными недостатками

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Интересный геймплей; возможность превращаться в мутанта

– Все типичные недостатки шутеров, портированных с консолей

В исследовательской лаборатории случается ЧП. Связь с ней прерывается, и для выяснения ситуации туда отправляется отряд спецназовцев... По завязке, честно говоря, Area 51 слегка напоминает римейк первого Half-Life. С той лишь разницей, что в Area 51 очкарики-ученые не бегают по лабораториям с автоматом наперевес, изничтожая лезущую изо всех щелей нечисть. Совсем наоборот, они тихо-мирно лежат тут и там в виде трупов (или живописно умирают на наших глазах от лап мутировавших подопытных кроликов, над которыми еще вчера они ставили свои бесчеловечные эксперименты). А зачисткой территории от пресловутой нечисти занимаются те, кому это положено по уставу, – крепкие плечистые парни с одной извилиной во лбу, штурмовой винтовкой вместо скальпеля и бронежилетом вместо белого халата.

В общем, сходство с Half-Life заканчивается довольно быстро. К тому же местом действия игры выбрана легендарная «База 51» (существующая на самом деле), которая прославилась еще в конце 40-х годов как место первого контакта человечества с инопланетянами (реального или вымышленного – это уже другой вопрос). Наши люди, кстати, с ней знакомы по классическому фильму «Ангар 18», игре Deus Ex и сериалу «Секретные материалы». Говорим «X-Files» – подразумеваем «агент Малдер», правда? У разработчиков Area 51, похоже, ассоциации оказались аналогичными, поэтому на озвучивание главного героя они пригласили... самого Дэвида Духовны. Главного злодея, кстати, играет еще одна очень колоритная личность, но уже совсем другого плана – Мэрилин Мэнсон.

К сожалению, такие замечательные предпосылки для создания суперхитовой игры оказались почти перечеркнуты посредственным сюжетом. Он тут, конечно, есть, причем вполне подходящий для спинномозгового шутера, однако абсолютно недостаточный для компьютерных «Секретных материалов» – и даже появление на сцене пресловутых иллюминатов, которые, как известно, способны спасти любой сюжет, на общую картину мало влияет. Более того, разработчики ухитрились «проспойлерить» довольно неожиданное развитие событий, добавив в опции управляющую клавишу с недвусмысленным названием Toggle Mutation. Да, в процессе блуждания местными коридорами вы подхватываете у вырвавшихся на волю мутантов их болячку и становитесь одним из них – это позволяет геймеру, вдоволь постреляв по врагам из автомата, переключиться на мутанта и броситься врукопашную. Игровой процесс подобная находка разнообразит не так чтобы очень сильно (потому что автомат все-таки удобнее не только когтей, но и всяких паранормальных способностей, которые мы получаем со временем), но все-таки позволяет справиться с монотонностью зачистки однообразных уровней.

Графика в Area 51, откровенно говоря, не поражает воображения, однако выглядит в целом весьма неплохо. Во всяком случае пресловутая Pariah смотрится явно слабее – и это при том, что Area 51 пришла на ПК с уже довольно слабой по производительности PlayStation 2, а в Pariah используется не абы что, а движок Unreal последней версии. В общем, разработчики в очередной раз доказали, что главное не размер инструмента, а владение техникой.

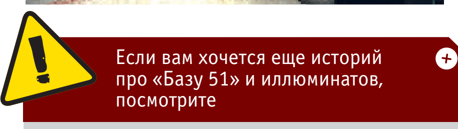
Портирование с PS2, к слову, сказалось не только на графике, но и, уже традиционно, на системе сохранений – Area 51 проходится по чекпойнтам (к счастью, они расставлены очень грамотно и особых нареканий не вызывают), – а также на особенностях использования огнестрельного оружия. Как и в других консольных портах, стрельба здесь изначально оптимизировалась под геймпад, а не мышь, поэтому перестрелки получаются несколько хаотичными – противник уничтожается не единичными попаданиями точно в переносицу, а опустошением магазина «куда-то туда». Впрочем, в данном случае такой стиль ведения боя очень органично вплетается в общую картину, поэтому слишком сильно ругать игру за него не станем. Тем более что несмотря на ряд недостатков, Area 51 оказывается довольно интересным шутером, который понравится как любителям жанра, так и поклонникам таланта Дэвида Духовны.



«Штурмовые винтовки? Дайте две!»



Вскрытие показало, что больной умер от вскрытия



Если вам хочется еще историй про «Базу 51» и иллюминатов, посмотрите

Deus Ex **ДПК 8–9/2000**



Если Rising Kingdoms испугала вас тем, что происходит на экране, поиграйте лучше в

WarHammer 40k: Dawn of War **ДПК 11/2004**
WarCraft III: The Frozen Throne **ДПК 9/2003**

Да, госпожа, мы все построили

Драконы вообще существа полезные

Когда деревья были большими

Михаил Зинченко

Давным-давно, когда снег был белее, а сахарная вата слаще, все стратегии были исключительно плоскими, и нас это вполне устраивало. Времена меняются, но и сейчас можно найти представителей столь долго вымирающего вида изометрических RTS. Виной тому очередной виток моды на винтаж или упрямство разработчиков, ответить тяжело. Однако если мучает ностальгия – милости просим.

Rising Kingdoms по сути своей – совершенно стандартная фэнтези-стратегия, где в главных ролях заняты три расы: люди, форестеры и дарклинги (foresters и darklings). Каждой из них посвящена отдельная и достаточно долгая игровая кампания. Присутствует также некоторое количество нейтральных поселенцев: тролли, эльфы, кочевники, тени и даже драконы – все они призваны скрасить наши унылые будни на игровых картах.

Первое чувство, возникающее при запуске Rising Kingdoms, – будто мышь стала в несколько раз тяжелее. И перемещать ее по столу удается с трудом. И это не только из-за отсутствия трехмерности, к которой за последние годы мы столь привыкли. Другие элементы игрового процесса также переносят нас в далекие времена зарождения стратегического жанра, будь то лимит в 12 юнитов на одну группу или нарочитая неторопливость действа. Стандартный набор построек и юнитов, оборонительные башни и герои, превосходящие по мощи целый отряд, – все это слишком хорошо знакомо. Остальной игровой процесс тоже предельно ясен и, вместо желания узнать, что же там, за горизонтом, вызывает непрерывное дежа-вю.

Некоторое оживление в игру вносят забавные находки, касающиеся в первую очередь нейтральных игровых поселений. При захвате любой подобной укрепленной деревни мы можем выбрать одну из уникальных способностей, многие из которых действительно неожиданны. Чего стоит только пушка, стреляющая троллями с определенной периодичностью, или возможность устроить набег кочевников на соседний населенный пункт. Захваченные нейтральные поселения теперь сами отбиваются от неприятеля, автоматически производя неуправляемые напрямую войска. Не менее занятны и особые умения героев. Маг строит ледяную колонну, забравшись на которую, он поливает противника заклинаниями до тех пор, пока вражеская пехота не сгрызет лед пьедестала. Барышня-кавалерист щеголяет уникальным умением *Loot*. А мрачный демон может отправить кого-то из своей армии на минуту в преисподнюю, чтобы солдат вернулся оттуда с существенным улучшением параметров. Нельзя сказать, что все это спасает игру, однако иногда вызывает улыбку.

Ну а дальше все по графику – добываем ресурсы, которые фактически неограниченны, в бою зарабатываем очки доблести и тратим их на постройки и улучшения героев. Создаем смешанные отряды и, набрав достаточное количество оных, поэтапно продвигаемся на вражескую территорию. Некоторое время спустя приходит понимание того, каким словом лучше всего охарактеризовать происходящее – рутина.

По большому счету, разработчиков даже не хочется в чем-то обвинять, да и незачем. Rising Kingdoms просто заблудилась во времени, опоздав на много лет. Играть, в принципе, можно, но посвящать этому более получаса настоятельно не рекомендуется. Dixi.

ПАСПОРТ

Rising Kingdoms

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Haemimont Games
Издатель Black Bean Games
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Web-сайт www.blackbeangames.com/?act=games&game=rising

Haemimont Games
Болгарская компания Haemimont Games никогда звезд с неба не хватала. Еще с 2000 г. она выпускает достаточно стабильные и посредственные продукты. Правда, определенные надежды подает следующий проект, обещая как вдумчивую историческую реконструкцию войск семи государств, так и новый жанр Real Time Conquest, где практически отсутствует экономическая составляющая RTS-игр.
Игры Tzar: The Burden of the Crown; Celtic Kings: Rage of War, Celtic Kings: The Punic Wars
Проекты Imperivm: Great Battles of Rome
Web-сайт www.haemimontgames.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Ностальгия в реальном времени

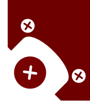
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Забавная анимация некоторых персонажей; небольшие игровые находки

– Устаревшая графика; скучный геймплей; невозможность смены разрешения

ФОРМУЛА ИГРЫ

WarCraft III – графика – геймплей = **Rising Kingdoms**



Поиграйте еще в

Splinter Cell: Pandora Tomorrow **ДПК 5/2004**
Metal Gear Solid 3: Snake Eater **ДПК 3/2005**

ФОРМУЛА ИГРЫ

Gorky Zero + графика = **Gorky Zero²**



Пострелять из снайперки, увы, почти не дают

Ну почему вам не спалось!

17, 18, 0, 0²...

Олег Данилов

ПАСПОРТ

«Горький Зеро²: В лучах Авроры»

Жанр stealth-action
Разработчик Metropolis Software
Издатель/локализатор «Руссобит-М»
Web-сайт www.aurora-game.com

Metropolis Software
Основанная в 1992 г. варшавская студия Metropolis делает неплохие игры. Но, к сожалению, в число мировых хитов ни одна из них пока не вошла. Aurora Watching, похоже, тоже не добьется особого успеха.
Игры Roborumble, Gorky 17, Gorky Zero, Archangel
Проекты Diabolique
Web-сайт www.metropolis-software.com



Янтарь и зомби, а патронов осталось только пять

ВЕРДИКТ ★★★★★

Почти та же Gorky Zero, только с новой графикой. Геймплей изменился незначительно

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Локализация	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Достаточно неплохая графика; интересные тактические задачки; отличная локализация

– Странные pathfinding; несколько бредовый сюжет; в основном монотонный геймплей; слишком большие уровни

Несмотря на то что Gorky Zero оказался совсем не похож на оригинальный Gorky 17, превратившись из пошаговой ролевой игры в stealth-action, я, по необъяснимой причине, прошел эту достаточно скучную и посредственную игру до конца. Именно поэтому анонс сиквела к приквелу (сорри за каламбур) серии Gorky вызвал у меня некоторый интерес. Когда очередной продукт польской студии, кстати, не имеющий в английском названии никаких отсылок к своим прародителям, появился в продаже сразу в локализованном варианте, я, естественно, захотел с ним ознакомиться.

Итак, Коль Салливан (все-таки Коль, а не Николай, как в локализации) снова в деле. На этот раз судьба забросила его не к нам в Украину (в предыдущей игре дело происходило в Боярке), а совсем даже на крайний российский север – на Землю Франца-Иосифа. Конечно же, там обнаружилась действующая военная база, на которой продолжает творить свои темные дела наш старый знакомый – международный преступник, а по совместительству безумный ученый и киборг Яцек Парецки. Колю поставили задачу ликвидировать Яцека (в который раз?!). В дело оказались замешанными русская военная мафия (а куда же без нее, родимой), затонувшая подводная лодка «Комсомолец 2» (не сомневайтесь, посетить ее придется) и уберзолдатен Иван (о боже!). Как видим, сюжет в меру безумен, в меру стандартен. В прошлый раз было хуже.

Ну что ж, ребята из Metropolis не стали изобретать велосипед. Взяв в качестве фундамента геймплей Gorky Zero, они немного сместили игровые акценты. Если Gorky Zero был в первую очередь stealth-стратегией и только потом stealth-action, то «Горький Зеро²» (именно так назвали его локализаторы) намного более action, чем предшественник. Поменялась даже базовая камера – если раньше основным был вид сверху в три четверти, а дополнительным – режим прицеливания с камерой за плечом, то теперь основной вид – от третьего лица, а дополнительный – изометрический. Впрочем, на геймплей это особо не повлияло – все так же выглядываем из-за угла, укладывая противника метким выстрелом, ставим серии приманок и ловушек, завлекая солдат врага в капкан (порой получаются изумительные комбинации), взламываем компьютеры, бесшумно перерезаем горло часовым или оглушаем их (кому что нравится) и т. д. и т. п. Каждая комната – головоломка, каждый коридор – задачка. Так же, как и в Gorky Zero, лазим по вентиляционным шахтам, читаем чужие письма и прочее. Правда, в продолжении стало возможным вести почти нормальный огневой бой с тремя-четырьмя противниками – как в Splinter Cell, – тем более что в нужных и ненужных местах базы разработчики понатыкали всяких взрывоопасных предметов, что, естественно, нам помогает. Несмотря на всю схожесть геймплея, надо признать – играть стало интересней. К тому же часть миссий, которые вам придется пройти в роли очаровательной девушки Янтарь в помаранчевом комбинезоне, разительно отличается от остальных – здесь есть и чистый action с отстрелом зомби, и чистый stealth. Да, кстати, дадут покататься на снегоходе и не только.

Самые главные изменения коснулись графического движка. При всей схожести с оригиналом новый engine воспроизводит картинку вполне современного качества – пусть текстуры порой и вызывают недоумение, но в целом все выглядит пристойно. Хороши модели солдат противника, спецэффекты уместны, антураж почти убедителен. Почти – потому что поляки почему-то решили, что на бывших советских военных базах везде хром и стекло, компьютер стоит в каждой подсобке, на любом углу автоматы с Coca-Cola, Nescafe и питьевой водой, а в сортирах разместились японские компьютеризированные чудо-унитазы. Впрочем, все это может быть тонким стебом – кто их, поляков, поймет. Авторы всеми силами и вполне успешно пытаются разнообразить внешний вид коридоров подземной базы, куда они загоняют героя на втором уровне игры и держат там слишком долго (уровни здесь ОЧЕНЬ большие). В итоге движок почему-то вызвал у меня ассоциацию со следующим поколением engine от Freedom Figthers.

Надо сказать пару лестных слов в адрес локализации: сделана она на удивление хорошо – как перевод (хотя пара фраз нас откровенно смутила), так и озвучка в роликах и во время игры. Голоса подобраны отлично, а актеры даже пытаются играть.

В целом Aurora Watching мне понравилась. До признанных хитов жанра stealth-action ей, конечно, далеко, но скрасить ваш досуг в ожидании Splinter Cell Chaos Teorthy она сможет.

Младший брат Ferrari

Олег Данилов

Автопроизводители, похоже, поняли, что лицензирование машин для компьютерных и видеоигр – это бесплатная реклама их брендов. Чем еще объяснить появление на ПК такого количества аркадных гонок, посвященных какой-либо одной марке автомобилей? Мы уже играли в Mercedes-Benz World Racing и Ford Racing 3, в скором будущем нас ожидают World Racing 2 (Volkswagen) и русский Lada Racing Club. Даже поляки отметились гонкой на «польских фиатах». Только родные «Запорожцы» никто не спешит перевести в цифровую форму. Но речь не о них.

Речь об Alfa Romeo. Изящные и хищные, эти спортивные автомобили с романтичным названием будто специально созданы для подобных игр. Вполне логично, что после Lamborghini итальянские разработчики из Milestone выбрали именно эту, принадлежащую Fiat, марку для новой игры (хотя данный производитель владеет еще и брендом Ferrari, что, впрочем, к делу не относится). На первый взгляд SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo ничем особым на фоне перечисленных в начале статьи проектов не выделяется. Почти тридцать моделей Alfa Romeo разных годов выпуска, чуть больше десятка трасс, несколько режимов игры – вот, собственно, и все. Второй взгляд выявляет интересную особенность – в режиме *Dynasty Mode* перед нами открывается… ролевой режим. Да-да, почти что Diablo на колесах, хотя охотиться на монстров здесь и не надо.

В SCAR гонщики (как живые, так и компьютерные) имеют ряд параметров, которые можно повышать после достижения очередного уровня. Опыт идет за агрессивные и точные действия на трассе – «чистые» круги, обгоны, рекорды, давление на противников. Кстати, последнее понятие – одна из основ игры. Взяв за аксиому тот факт, что гонщик, преследуемый соперником, испытывает колоссальное психологическое давление, разработчики SCAR ввели в игру параметры *Intimidation* (запугивание) и *Health* (здоровье). Причем имеется в виду именно психологическое здоровье. Во время гонки, когда вы настигаете соперника (или он вас), его/ваше здоровье начинает ухудшаться. Если оно снижается до нуля – гонщик получает нокаут, картинка на экране размывается, время замедляется, машина теряет управляемость и скорость. Дополнительные параметры отвечают за «количество здоровья», снижают эффект запугивания противников или повышают ваш собственный.

Второй интересный момент в игре – так называемый *Tiger Effects*. Он во многом схож со знаменитым «Песком времени» в Prince of Persia – его использование позволяет отмотать время на 3–5 секунд назад. Так что если вы неправильно вошли в поворот, зацепили поребрик, перетормозили и т. д., не пугайтесь – жмите *Tab* и попробуйте еще раз, естественно, если Tiger Effect у вас еще есть. На величину «Тигриного эффекта» влияют сразу несколько параметров гонщика.

Ну и это еще далеко не все, что роднит SCAR с RPG. Кроме параметров, в игре есть… амуниция, влияющая на характеристики гонщика. За выполнение определенных задач, победы, нокауты и пр., а также за выигрыш специальных гонок и прохождение «испытаний» вы можете получить новые перчатки, гоночный комбинезон, шлем или кроссовки. Предметов действительно много, они имеют ограничение по уровню и совершенно по-разному влияют на ваши параметры. Ну чем не Diablo?

Если говорить о SCAR как о гонке, то она заслуживает достаточно средней оценки, скажем, три с половиной. Физику можно было бы назвать неплохой, если бы не проблемы с массой машин – порой после атаки поребриков авто качается, как лодка на волнах. Конечно, граунд-эффект и воздушный мешок за идущей впереди машиной в SCAR не моделируется, но недостаточная и избыточная поворачиваемость чувствуется буквально физически, а заносы выглядят весьма реалистично. Внешне SCAR смотрится вполне прилично, хотя назвать графику сверхсовременной нельзя. Визуализация Tiger Effect и нокаутов нам понравилась, а вот повторы не очень. Особенно неудачно подобрана музыка – она совсем для другой игры.

Хотя некоторые авторы «ДПК» считают, что Squadra Corse Alfa Romeo заслуживает не больше тройки, я, как прошедший игру полностью, с чистой совестью поставлю ей четверку. Удачи на трассе.



Отличные перчатки. Жаль, надеть я их пока что не могу



Красивые все-таки машины выпускает Alfa Romeo

ФОРМУЛА ИГРЫ

Alfa Romeo + Diablo =
SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo



Напряженная борьба колесо в колесо может длиться весь заезд



Другие brand-гонки

Ford Racing 3 **ДПК 12/2004**
Mercedes-Benz World Racing **ДПК 11/2003**
Need for Speed: Porsche Unleashed **ДПК 5/2000**



Это не дефект изображения, так выглядит Tiger Effect

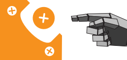
ПАСПОРТ

SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo

Жанр микс
Разработчик Milestone
Издатель Black Bean Games
Web-сайт www.milestone.it/eng/SCAR/scar.html

Milestone
Эта небольшая итальянская студия уже третий год выпускает разнообразные автоаркады, причем сразу для всех современных игровых платформ. И судя по планам компании, она намерена заниматься этим и в дальнейшем.
Игры Lamborghini FX, Racing Evoluzione
Проекты FX Racing
Web-сайт www.milestone.it

ВЕРДИКТ ★★★★★



Очень оригинальный сплав автоаркады и ролевой игры

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Интересная ролевая составляющая; большое количество предметов экипировки; неплохое моделирование гонки

– Малое число трасс и автомобилей; некоторые проблемы с массой машин и AI противников

ФОРМУЛА ИГРЫ

Четвертая серия истории о противостоянии зионистов и Машин + онлайн – Нео = **The Matrix Online**

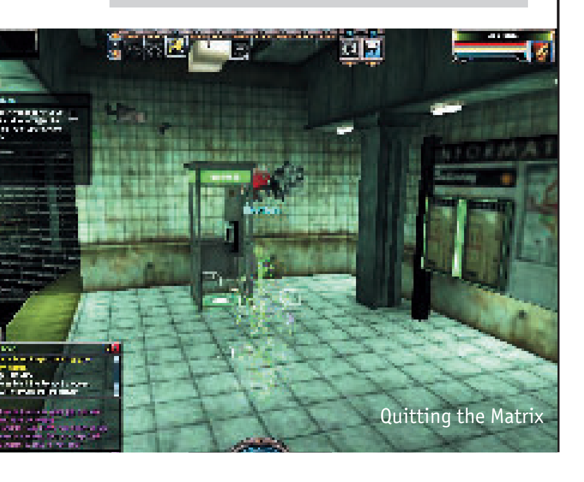
Enter the Matrix

ПАСПОРТ

The Matrix Online

Жанр MMORPG
Разработчик Monolith Productions
Издатель Sega/Warner Bros Interactive
Web-сайт www.thematrixonline.com

Monolith Productions
Яркая и самобытная команда, на счету которой, кроме массы оригинальных продуктов (многие из них отмечены нашими «Оскарами» и наградами других изданий), еще и игровые движки. Чего у «Монолита» не отнимешь, так это нестандартного взгляда на, казалось бы, очевидные вещи и отличного чувства стиля. Даже не слишком удачные игры от этой команды запоминаются надолго.
Игры Claw, Blood, Blood 2: The Chosen, Shogo: Mobile Armor Division, Noone Lives Forever, Noone Lives Forever 2: A Spy in a H.A.R.M.'s Way, Alien vs Predator 2, Contract J.A.C.K., Septerra Core: Legacy of the Creator, T.R.O.N 2.0
Проекты F.E.A.R, Condemned: Criminal Origins (PC, Xbox 360)
Web-сайт www.lith.com


Quitting the Matrix

Горечь красной пилюли

Александр Птица

Массовая онлайновая многопользовательская игра – это такая своенравная штука, которая, поначалу показавшись не слишком привлекательной, в одночасье может затянуть настолько, что никакими средствами от «MMOG-зависимости» не избавиться. Я говорю об этом потому, что начало знакомства с постоянно действующей «Матрицей» не вызвало восторгов и страстного желания возвращаться в ее мир еще и еще. Возможно, по мере взросления моего персонажа отношение к игре изменится, но внутренний голос подсказывает, что такое вряд ли случится.

Какое-то проклятие висит на «матричной» теме. За создание игр «по мотивам» берутся талантливые команды и замечательные гейм-дизайнеры (вспомните хотя бы Дэвида Перри и его Shiny Entertainment с Enter the Matrix), а в итоге получается пшик. Вот и «Монолиту», на мой взгляд, не удалось сделать игру, которая бы захватила всех, хотя вроде бы предпосылки для этого были.

Сюжетная канва The Matrix Online как бы продолжает историю, рассказанную в третьем фильме Matrix Revolutions. Игрок попадает в мир «Матрицы» как раз после смерти Нео и в конечном итоге оказывается перед необходимостью сделать выбор – к какой из противоборствующих фракций прибиться. Существует три варианта: либо действовать совместно с повстанцами-зионистами, либо встать на сторону Машин, либо влиться в ряды Меровингов.

Для того чтобы начать славный путь в мире программ и кодов, необходимо выбрать исходный «профиль личности» (10 типов с разными характеристиками) и затем уже по мере роста «опыта» совершенствоваться в конкретных специальностях. Если в традиционных RPG вы обычно наряжаетесь в одежды могучего воина, то здесь вам прямая дорожка в оперативники. Боевых магов и врачевателей, возможно, привлечет карьера хакера (сами понимаете, что в их арсенале место заклинаний занимают программы), а тем, кому по душе такие профессии, как crafter или summoner, скорее всего придется податься в кодеры и из фрагментов кода, выпадающих из поверженных врагов или приобретенных у торговцев, ваять собственные «исполняемые модули» или полезные вещички.

После достаточно подробного туториала наш персонаж попадает в город, как и положено, населенный энным количеством NPC. Они ведут себя мирно, дружелюбно и всегда готовы предоставить полезную информацию. Других – агрессивных ребят и девушек – новичок может выбрать в качестве мишеней для отработки своего боевого


Унылая пора, очей очарованье

мастерства, пополнения инвентаря после обыска бездыханных противников и, конечно, для получения новых очков опыта.

Надо сказать, что в плане боевки The Matrix Online существенно отличается от большинства MMOG. Когда ваш персонаж находится на достаточно далеком расстоянии от «объекта дуэли», то возможно использование огнестрельного оружия или «дальнобойных» атакующих программ, однако наступает момент, когда неизбежным становится ближний бой, и тогда на первый план выдвигается система под названием Interlock, имеющая пошаговый характер.

Я провел в мире онлайновой «Матрицы» около полутора недель. По моему глубокому убеждению, многотысячных толп поклонников MMOG она собирать не будет, несмотря на то что Game Masters из кожи вон лезут, придумывая все новые и новые «игровые события». Ей останутся верны только преданные фанаты кинотрилогии.

И все же не могу удержаться от нескольких теплых слов в адрес «Монолита». Несмотря на скучное построение миссий, ужасно неудобный и не слишком интуитивно понятный интерфейс, однообразие помещений и внешнего облика врагов, в игре все-таки заметны проблески мастерства, которое, как говорится, «не пропьешь». Моменты «входа в Матрицу», спецэффекты, сопровождающие действие атакующих и защитных программ, да и видеоролики напоминают нам о высоком классе разработчиков.

Но увы, при всем при том вкусовые ощущения от съеденной мною красной пилюли оказались не особенно приятными.


Получи, фашист, гранату!





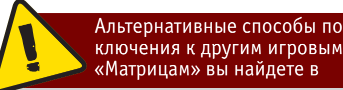
ВЕРДИКТ ★★★★★

У этой красной пилюли есть множество противопоказаний

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Интересная и продуманная ролевая система; оригинальная боевка; симпатичные спецэффекты

– Отвратительный дизайн миссий; однообразие помещений; неудобный интерфейс



Альтернативные способы подключения к другим игровым «Матрицам» вы найдете в
Anarchy Online **ДПК 11/2003**
City of Heroes **ДПК 3/2005**

«Анито»/Anito: Defend a Land Unraged



Жанр action/RPG
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус.ру»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Знаете ли вы, что страны СНГ – это фактически единственный регион, где «Анито» можно купить в магазинах. Ее распространение по всему остальному миру происходит исключительно онлайновым путем. И вообще, эта игра – настоящий «экзотический фрукт». Разработана она крохотной компанией Anino, базирующейся на Филиппинах, да и сюжет в некоторой степени основан на исторических событиях. Правда, в игре Филиппины замаскированы под несуществующий остров Марока, а испанцы выступают под названием «сенсастилья».

По большому счету в жанровом отношении «Анито» следует причислить к многочисленной толпе исповедующих стиль action/RPG клонов Diablo. В сюжете и некоторых ролевых элементах игрок, возможно, и найдет привлекательные моменты, однако огрехи управления и слабая графика способны напрочь убить все позитивные эмоции от игры.

«Логрус.ру» с равным уважением относится как к «китам» вроде Microsoft или Take 2, так и к независимым смельчакам, подобным компании Anino. Посему качество локализации вполне пристойное и особых нареканий не вызывает.

«Арденнский прорыв»/Ardennen Offensive



Жанр first person shooter
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Честно говоря, наша редакция и не припомнит за прошедшие пару лет шутера ужаснее, нежели Ardennen Offensive. В нем разработчики переносят игрока на поля сражений Второй мировой войны, предлагая таким образом бюджетный вариант (вообще-то, подобные игры в бедных кварталах должны раздавать бесплатно) Medal of Honor: United Offensive. Геймплей здесь не выдерживает никакой критики – создается ощущение, что игру делали люди, впервые севшие за компьютер. Графическая часть сражает наповал убогостью; анимация персонажей кошмарна; ни о каком искусственном интеллекте лучше не заикаться. Весь игровой процесс сводится к тому, что ваш протеже, американский солдат, отстреливает расставленных в ряд врагов, добираясь к цели задания. Одним словом, если бы у нас была минусовая шкала для оценивания игр, то «Арденнский прорыв» получил бы свое сполна.

Локализация в исполнении «Полета навигатора» сводится к переводу текстов, так как ни о какой озвучке в проектах подобного уровня речи идти не может. Перевод, в принципе, неплох. Это все, что можно о нем сказать.

«Битвы тяжеловесов»/Heavyweight Thunder



Жанр симулятор
Издатель «Бука»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

В начале 90-х годов прошлого века пара редакторов «ДПК» в буквальном смысле слова подсела на захватывающий симулятор бокса под названием TV Sports: Boxing. Каково же было их удивление, когда в редакцию попала локализация недавно вышедшей игры Heavyweight Thunder от Iridon Interactive, содержащая, по сути, все те же элементы, что и проект десятилетней давности. Здесь надо не только участвовать в боях, но и покупать себе предметы роскоши, ублажать фанатов, строить дома, нанимать тренеров и т. д. Почти полноценный менеджер в одной обойме с файтингом. Кстати, сами бои довольно хороши, а управление чем-то напомнило нам незабвенный Die by the Sword – удары тоже надо «рисовать» мышкой.

Перевод весьма неплох, хотя наличие опечаток и удивляет. А вот озвучки в игре нет, а жаль – какие замечательные комментарии боев можно было бы сюда поместить!

«Властители Средневековья»/Medieval Lords



Жанр экономическая стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор Nikita
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Компания Monte Cristo выпускает неизменно интересные экономические симуляторы с собственным стилем и оригинальными элементами геймплея. Другое дело, что не всем геймерам нравится такая вольная трактовка классического жанра. Редакции же «ДПК» – нравится. «Властители Средневековья» – последний проект Monte Cristo. Здесь нам предстоит выступать в роли средневекового короля и развивать собственные города и поселки – следить за благосостоянием и набожностью населения, запасать провизию на зиму, укреплять армию и т. д. К боевой части игры надо привыкать – с первого взгляда она кажется откровенно бредовой. Ну а в остальном у Monte Cristo, как обычно, все великолепно.

Перевод же заслуживает только самых нелестных эпитетов. Рука корректора, и тем более литредактора, его явно не касалась. Перед нами сырой текст после обработки Stylus. С опечатками, ошибками, несовпадением падежей и пр. Порой просто трудно понять, о чем идет речь в описании миссии или строения. Откровенная халтура.

«Гэбриэл Найт 3. В поисках Грааля»/Gabriel Knight 3. Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Жанр адвентюра
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Этой игрой, выпущенной в конце 1999 г., завершилась великолепная трилогия Джейн Дженсен о писателе-экстрасенсе Гэбриэле Найте. А кроме того, она фактически оказалась последней адвентюрой, на которой стоял прославленный некогда ярлык Sierra. На этом, по сути, завершилась эпоха великих квестов, после чего все чаще и чаще стали раздаваться разговоры об умирании жанра.

Как и во всех предыдущих творениях Джейн, сюжет пропитан эзотерикой, мистикой и тайнами. Почему похитили наследника принца Джеймса Стюарта? С чем связан культ Марии Магдалины, распространенный в окрестностях французского городка Ренн-де-Шато, где и разворачиваются события игры? Какие сокровища ищут в Лангедоке члены туристской группы? И в конце концов, какое отношение ко всему этому имеет святой Грааль? Ответы на вопросы вы получите, пройдя игру.

Мы были довольны тем, что локализаторы из «1С» не решились «убивать» великолепную оригинальную озвучку, ограничившись титрами (заметим, что перевод очень хороший). Без блестящего исполнения роли Гэбриэла известным актером Тимом Кэрри игра многое бы потеряла.



«Гроссмейстер Страсти»/LoveChess

Жанр шахматы
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор Macho Studio
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Проверенный веками геймплей, шесть типов юнитов, масса тактических приемов, миллиарды комбинаций – это все о шахматах. Но с другой стороны – карта всего одна, респауна нет, и шотган не дают. Мысль модифицировать вечную игру приходила во многие головы, что стало причиной появления шахмат трехмерных, гексагональных, сферических и т. д. и т. п. Разработчики LoveChess пошли другим путем – в классическую игру они добавили... секс. Вместо того что бы спокойно взять фигуру другого цвета, ваши пешки, кони, офицеры и пр. (у белых женщины, у черных мужчины) начинают самозабвенно заниматься... извините, сексом. Красиво, конечно, но при чем здесь шахматы? К тому же анимация очень быстро надоедает. Да и AI в LoveChess, мягко говоря, весь в секс ушел, обыграть его не составит труда и школьнику. Так что сражайтесь лучше в ChessMaster, а интим оставьте для реальности.

На русский в LoveChess переведены немногочисленные пункты меню и руководство пользователя.



«Дорога на Берлин»/Battlestrike: The Road to Berlin

Жанр аркада
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Такие игры, как «Дорога на Берлин», необходимо беречь и лелеять, чтобы в нужный момент, запустив руку в кунсткамеру, вытащить оттуда непонятно что, то ли за уши, то ли за хвост, и демонстрировать начинающим разработчикам, какие проекты на тему Второй мировой войны делать не стоит. Road to Berlin представляет собой следующую ступень эволюции, прости Господи, Beach Head 2000. Для тех, кто еще не в танке, поясняем: игрок находится на стационарной позиции и ведет огонь по наступающим силам фашистов. Иногда, правда, вам разрешают порулить и самолетом. Первоначальное смятение от такой радужной перспективы быстро исчезает, так как, по сути, высота полета намертво зафиксирована. Натуральный тир, одним словом.

Несмотря на низкий уровень игры, «1С» отнеслась к локализации очень серьезно, подтверждением чему служит отличный перевод текстов и их голосовой дубляж.



«Колонизаторы»/Catan, the First Island

Жанр логическая игра/пошаговая стратегия
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Отрадно, что компьютерные инкарнации немецких настольных игр потихоньку выходят на русском языке. Очередным подобным проектом стала PC-версия одной из самых знаменитых игр Клауса Тойбера – The Settlers of Catan. Хотя оригинальный настольный вариант появился еще в 1995 г. (в Германии было продано 3 млн экземпляров!), игра отлично чувствует себя до сих пор – выпускаются дополнения, существуют онлайновые и мобильные варианты Catan.

Правила Catan достаточно сложны, поэтому в «Колонизаторах» имеется полностью переведенное и озвученное (!) руководство, а также несколько тренировочных игр, которые познакомят вас со всеми аспектами геймплея. Надо сказать, Catan захватывает не на шутку, особенно если сражаться с живыми соперниками через Интернет.

Перевод и озвучка диктора и компьютерных противников просто великолепны. Эмоции так и хлещут, хотя, к сожалению, для ускорения процесса «говорящие головы» приходится отключать. Если вам не жалко всего вашего свободного времени, обязательно попробуйте «Колонизаторов».



«Константин: Повелитель тьмы»/Constantine



Жанр 3D-action
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор Nival Interactive
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Сделать хорошую игру по фильму Constantine было вполне реально – в конце концов, комиксы так и просятся на экраны мониторов. Тем обиднее тот факт, что игра «Константин» получилась абсолютнейшей посредственностью, способной заинтересовать разве что отъявленных фанатов фильма. Примитивный геймплей, отвратительное управление. Да что там говорить, если даже Киану Ривза тут узнать практически невозможно. Складывается впечатление, что игру сделали «для галочки», как один из пунктов по раскрутке фильма.

Похоже, что такое отношение разработчиков к своему продукту передалось и локализаторам – хоть перевод текстов выполнен в целом неплохо, однако к озвучке есть сильные претензии. Кажется, что актеры понятия не имели, что за тексты начитывают и в какой ситуации они будут произноситься в игре – настолько их интонации не соответствуют разворачивающимся событиям.

«Космобаза»/Space Colony



Жанр экономический симулятор
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус.ру»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Для того чтобы понять, сколько времени прошло с момента выхода этого весьма остроумного и веселого гибрида «тайкуна» с «симсами» до появления его официальной локализации, достаточно глянуть на один из логотипов, размещенных на обложке. Издательский бренд Gathering, принадлежавший Take 2, давно приказал долго жить. Но, в принципе, ничего страшного в этом нет, потому что игры подобного рода не стареют. Их прелесть отнюдь не в графике, а в атмосфере, которую в той или иной степени удалось создать разработчикам.

Итак, перед нами вариация на темы микроменеджмента и моделирования взаимоотношений в небольшом, но очень разношерстном коллективе колонии землян, затерянной «в далекой-далекой» галактике.

К локализации трудно предъявить какие-либо серьезные претензии: все сделано аккуратно, складно, без опечаток и ляпов. Но все же русский текст по уровню шуток не дотягивает до английского оригинала.

«Крылатая мясорубка II: Буря в Пустыне»/ Air-Strike 3D: Operation W.A.T. 2



Жанр аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Удивительное дело, нам опять приходится помещать в раздел локализаций игру, сделанную русскими разработчиками. Да-да, одна из лучших скроллируемых вертолетных аркад – Air-Strike 3D – и ее продолжение созданы российской компанией Divo Games, правда, изначально на английском. Стоит также напомнить, что Air-Strike 3D – на самом деле shareware-проект, но «Акелла» в последнее время выпускает достаточно много аналогичных игр в CD-версиях. Геймплей Air-Strike 3D можно охарактеризовать буквально несколькими словами – летим, отстреливаем толпы настырных врагов, подбираем бонусы, набираем очки, уничтожаем боссов. Все это сопровождается массой красочных взрывов и спецэффектов. Вторая часть мало отличается от первой, по сути, это подборка новых уровней. Ну и еще игра стала несколько сложней.

Переводить здесь надо было очень немного – пункты меню, краткое описание бонусов и правила игры. Собственно, все. Никаких ошибок мы не заметили.

«Наследие: Тени Прошлого»/Legacy: Dark Shadows



Жанр адвентюра
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус.ру»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Адвентюры от третьего лица в стиле point-and-click нынче стали большой редкостью среди массы myst-подобных продуктов. А еще интересен тот факт, что во многих последних играх квестового жанра главные роли отдают представительницам прекрасного пола.

Центровой персонаж «Наследия» – барышня по имени Рен Силвер, бывшая сотрудница полиции, переквалифицировавшаяся в частного детектива. Время основного действия – 2138 год, декорации по своему стилю напоминают культовый Blade Runner. Однако вы увидите не только далекое будущее, но и недавнее прошлое, потому что место завязки всей истории – Сталинград, 1942 г. Несмотря на достаточно интересный (хотя временами и бредовый) сюжет, в общем игра явно не дотягивает до высоких оценок.

Локализация выполнена ровно и качественно, что свойственно большинству продуктов от «Логрус.ру». Правда, нам показалось, что актриса, озвучивавшая Рен, не всегда правильно интонирует.



тарифы на лето: обзор pre-paid-предложений, с.40
MOBILITY
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ · PDA · НО
№ 7-8 июль-август 2005
ТЕЛЕФОН для ИРИНЫ БИЛЫК
Эксклюзивный тюнинговый проект журнала Mobility, компании Samsung художницы Евгении Гапчинской
АМЫЙ УМНЫЙ
тирование смартфонов платформе Series 60
оль за мобильностью
GPS-сервис «UMC-Навигатор»
ые тесты горячих новинок
SAMSUNG
NOKIA
NOKIA 8800
имиджевый телефон элитного класса
ASUS P505
компактный коммуникатор на платформе Pocket PC
SONY PLAYSTATION PORTABLE
будь мобільним
НА ВСІ 100%
щомісяця новий журнал Mobility

«Рыцарь дорог 2»/Knight Rider 2



Жанр action
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Ни одна из игр, вышедших из-под пера компании Davilex, не удостаивалась на страницах «ДПК» сколь-нибудь приличной оценки. Не стала исключением и «Рыцарь дорог 2». Больше года назад мы уже высказывали свое мнение по поводу ее первой части, в принципе, те же слова можно адресовать и второй. Хотя графику в продолжении незначительно улучшили, но достаточно однообразный и, мягко говоря, странный геймплей в некоторых миссиях (их даже не удосужились перестроить!) губит попытки разработчиков подтянуть игру хотя бы до среднего уровня. Несмотря на громкую, хотя уже и несколько замшелую кинолицензию, «Рыцарь дорог 2» – с головы до пят бюджетный продукт, более того – до оскомины неитересный.

А вот локализация весьма недурственна. Перевод можно оценить твердой четверкой, да и подбор голосов совсем неплох.

«Стрелок»/Gun Warrior



Жанр action
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Помнится, лет двенадцать назад на ПК были безумно популярны видеотиры в ковбойском сеттинге – лучшим из них по праву считался Mad Dog McCree. Как оказалось, сейчас тоже делают ковбойские тиры, вот только технология поменялась – видео сегодня уже не используют, лишь полное 3D. На удивление, в «Стрелке» имеются некоторые зачатки сюжета, до боли напоминающего классические спагетти-вестерны. В отличие от ряда других продуктов подобного рода вам даже дадут немного побегать по уровню, хотя и это не позволит назвать игру шутером. В дополнение имеется весьма забавный режим ковбойских дуэлей, построенных по всем киноправилам. Графика не вызывает раздражения, хотя назвать ее современной язык не поворачивается.

Перевод игры можно было бы считать неплохим (особых претензий к нему нет), но озвучка, увы, оставляет желать лучшего.

«Танкисты Второй мировой»/World War II Tank Commander



Жанр action
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Пусть вас не вводит в заблуждение название игры и картинка на обложке. Никакой это не симулятор танка времен Второй мировой, симуляторы сейчас никто, кроме харьковской Crazy House, не делает. «Танкисты Второй мировой» – банальная аркада, тот же шутер, только вместо своих двоих используем для перемещения танк. Геймплей достаточно невыразителен, графика, мягко говоря, убогая, никакими высокодетализированными ландшафтами и сочными спецэффектами, обещанными в рекламе, здесь и не пахнет. Впрочем, как и увлекательными танковыми боями. Противник погибает исключительно после третьего попадания в башню, пулеметы практически бесполезны. О какой-либо физике и говорить-то смешно.

А вот локализация получилась на удивление хорошо. Как собственно перевод текстов (страдающий, впрочем, излишней пафосностью), так и озвучка. В очередной раз хочется сказать – эту бы энергию да в мирное русло.

«Универсальные солдаты»/Universal soldiers



Жанр стратегия реального времени
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Создатели «Универсальных солдат» решили сделать весьма неординарную стратегию. Но как это часто бывает, оригинальные идеи гибнут еще на начальных стадиях разработки, разбиваясь о скалы ограниченных финансовых и человеческих ресурсов. Можно сказать, что, кроме популяризации Национальной гвардии США среди разношерстных народных масс, «Универсальные солдаты» ни на что больше не способны. Да, здесь есть классическая RTS-схема с постройкой баз, юнитов и всего прочего. Но это не может компенсировать ни страшный графический движок, ни практически полное отсутствие искусственного интеллекта, ни сражения, подозрительно смахивающие на ярмарочный балаган...

Локализация, в отличие от самой игры, получилась очень хорошей. Все брифинги звучат на русском языке, меню и тексты полностью переведены. Остается лишь в который раз надеяться, что в дальнейшем локализаторы не будут тратить свой труд и свое время на игры подобного уровня.

«Я, гангстер»/Mob Enforcer

Жанр first person shooter
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★
Локализация ★★★★★

Атмосфера Америки 20–30 гг. прошлого века, где и разворачивается действие игры, воссоздана в «Я, гангстер», мягко говоря, кошмарно. Виной тому рассыпающийся от старости и собственной неполноценности графический движок, с убогой реализацией освещения и плохонькими текстурами. Несмотря на то что в игре фигурирует сам Аль Капоне, ваш герой – всего лишь наемный убийца, работающий на мафию. Вот и приходится ему, незадачливому, разбираться с неугодными семье людьми, попутно ужасаясь страшненькой анимации персонажей и удивляясь практически бессмертным стражам порядка. С баллистикой оружия дела обстоят тоже не самым лучшим образом: по убойной силе Colt 1911 45-го калибра больше напоминает дамский пистолет.

Честь и хвала «Руссобит-М», которая сумела перевести в «Я, гангстер» все тексты и диалоги, более того, даже текстуры с надписями. Мучает только один вопрос: господа, а где, собственно, озвучка? Впрочем, субтитры в последнее время заменяют ее во всех продуктах «Руссобит-М».



Brothers in Arms: Road to Hill 30

Жанр first person shooter
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Хорошие игры на тему Второй мировой войны в наше время – явление уникальное. И тем приятнее, что Brothers in Arms: Road to Hill 30 стала исключением из этого правила. Разработчики из Gearbox Software доказали, что они способны создавать продукты высочайшего класса, несмотря на несколько неудачных игр, выпущенных ими ранее. Прочитать более подробно о BiA вы можете в «ДПК», № 5, 2005.

Что касается локализации, то над ней трудилась компания «Бука». Перевод на русский язык выполнен практически безукоризненно. Отрадно, что реплики персонажей наполнены эмоциями в зависимости от ситуации на поле боя. Текстов в игре хоть и немного, но придраться в них абсолютно не к чему. Одним словом, превосходный перевод очень достойной игры. Огорчает лишь то, что «Бука» радует нас своими локализациями не так часто, как другие компании.

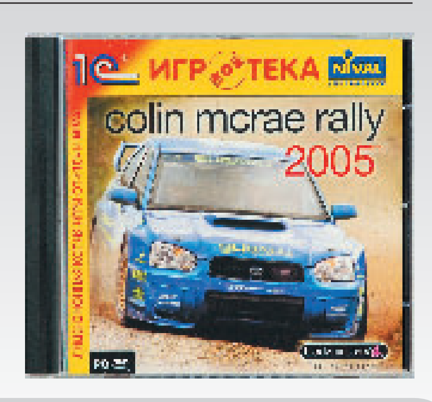


Colin McRae Rally 2005

Жанр раллийный симулятор
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор Nival Interactive
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Игры серии Colin McRae Rally в последнее время выходят с такой же периодичностью, что и спортивные симуляторы от EA Sports – раз в год, из-за чего разработчикам в Codemasters даже пришлось поменять систему нумерации (с порядковых номеров они перешли на указание года релиза, как в FIFA). Однако ралли – это не футбол, и такой подход не преминул сказаться на качестве продукта. CMR2005 является бледным подобием первых частей данного раллийного сериала, и привлечь игроков может разве что превосходной графикой, но никак не геймплеем.

Локализация, традиционно для Nival, выполнена хорошо, однако некоторые мелкие «шероховатости» не позволяют поставить ей высший балл. Также определенные нарекания вызывает штурман – по сравнению со своим английским коллегой он кажется излишне многословным, что не лучшим образом сказывается на восприятии его указаний.



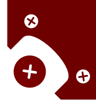
«Deadhunt: Охотник на нежить»/Deadhunt

Жанр first person shooter
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Лавры Serious Sam не дают покоя многим. Deadhunt является ярким примером того, что в погоне за долларом все средства хороши. Вот, правда, реализация, в отличие от детища CroTeam, хромает на оба протеза. Игрока загоняют на небольшие арены (разнообразием они, увы, не блещут), где ему приходится отбиваться от агрессивно настроенных полуголых мужиков, размахивающих различными видами холодного оружия. Причем стоит отметить, что чем дальше вы пробираетесь сквозь череду миссий, тем больше изменяются ваши противники: на них можно лицезреть самую разную броню, деревянный дрын разработчики заменяют мечами и топорами, а с накатом финальной волны монстров вполне можно ожидать появления и «босса» уровня. Монстров действительно много, но умом и сообразительностью они, естественно, не отличаются. Из некоторых убиенных врагов вываливаются всевозможные бонусы, улучшающие характеристики главному герою.

«Акелле» не довелось сильно попотеть над локализацией игры, так как практически весь текст умещается в строках меню, а озвучки здесь вообще нет. Впрочем, для подобных игр она не шибко и нужна.





«Delta Force: первая кровь»/Delta Force: Xtreme



Жанр first person shooter
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Очередной продукт производства Novalogic, Delta Force: Xtreme, является не чем иным, как римейком самой первой части этого игрового сериала. И если в 1998 г. огромные открытые пространства, реализованные с помощью воксельной технологии, вызывали неподдельный восторг, то сейчас – уже нет. Несмотря на новый графический движок, геймплей практически не изменился: одинокие блуждания по уровням, невыносимо тупой искусственный интеллект как противников, так и напарников (последних почти всегда сразу убивают), использование техники очень ограниченно. Кстати, сорока уровней, которыми когда-то мог похвастаться оригинал, здесь вы не найдете, хотя многие карты и перекочевали в римейк. Впрочем, «Первая кровь» не лишена определенного шарма.

Работы для Snowball на сей раз оказалось немного: нужно было перевести на русский коротенькие брифинги да озвучить несколько фраз в начале каждого из уровней. С этой работой локализаторы, как всегда, справились на «отлично», особенно нас порадовал подбор голосов.

Dino Crisis 2: Закат Человечества



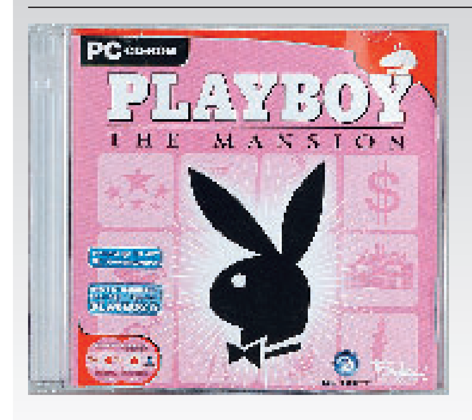
Жанр 3D-action
Издатель в Украине Game Factory Ukraine
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Что могло заставить «Акеллу» выпустить сейчас эту игру – науке неизвестно. Дело в том, что Dino Crisis 2 вышел целых пять лет назад на игровой консоли Sony PlayStation. Первой, а не второй, разумеется. Заметим, что даже тогда игра не пользовалась особой популярностью, поскольку значительно уступала первой части – та была трехмерным клоном Resident Evil и смотрелась довольно неплохо. DC2 же превратилась в чистый action (причем плоский), и на пользу ей это отнюдь не пошло.

Страшненькая графика (размытые бэкграунды, рассчитанные на экранное разрешение 320×240, и примитивнейшие модели персонажей), неудобное управление, устаревший геймплей – в общем, сейчас в Dino Crisis 2 играть могут только ностальгирующие по PSX личности. Что же касается локализации, то она выполнена неплохо и особых нареканий не вызывает. Тексты достаточно чистые, к игре актеров тоже сколько-нибудь серьезных претензий нет.

Теперь с нетерпением ждем локализаций игр с «Мегадрайва» и «Денди»...

Playboy: The Mansion



Жанр экономический симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Даже шумной рекламе в западных игровых СМИ и очаровательным «кроликам» со стенда «Буки» на КРИ 2005 не под силу спасти эту в общем-то слабенькую игру. А какие были надежды!

Шутка ли сказать, игроку предстоит вжиться в роль великого босса империи Playboy, самого Хью Хефнера, устраивать грандиозные вечеринки, приглашать на них знаменитостей из всех сфер – бизнеса, политики, спорта, развлечений. Но при этом не забывать, что благополучие Хьюго и «крутость» плейбоевского особняка зависит от того, насколько бойко идет продажа журнала, приносящая денежки на банковский счет. Увы, скучный и однообразный геймплей (даже несмотря на весьма откровенные сцены) не дает возможности поставить игре высокую оценку.

Перевод выполнен на хорошем профессиональном уровне, однако до «пятерки» немного недотягивает. Справедливости ради отметим солидное количество бонусов в локализованной версии, среди которых, на наш взгляд, наибольший интерес представляет коллекция обложек русского издания «Плейбоя».

«Streets Racer: Дай газу!»/Maluch



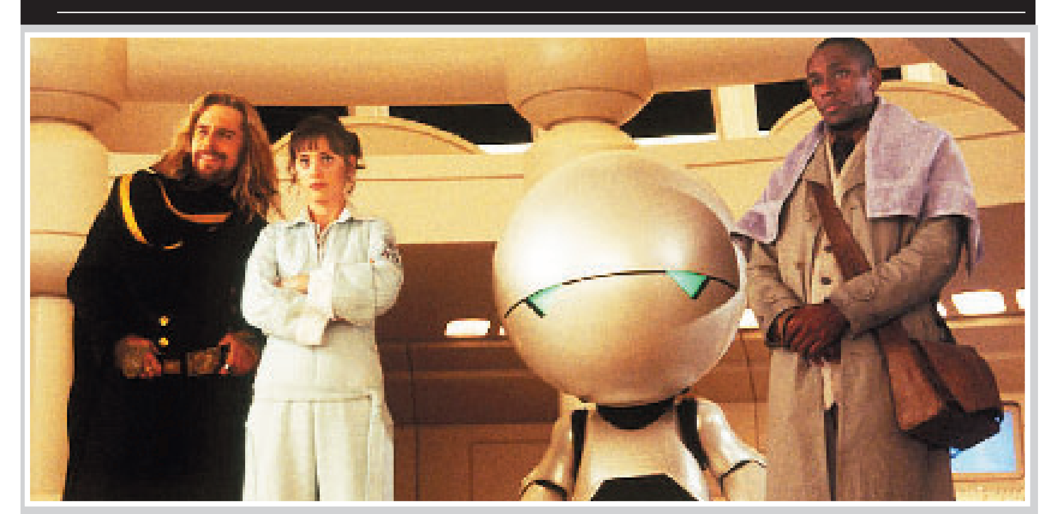
Жанр аркадная гонка
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

По всей видимости, разработчики авточуда под названием Maluch размышляли примерно так: «У немцев есть Mercedes-Benz World Racing, у американцев Ford Racing аж три штуки. Даже у россиян будет Lada Racing Club, а колоссальные успехи нашей родной польской автопромышленности никак не засвечены в играх. Непорядок». После этого они сели и за пару дней на коленке накропали тот самый Maluch – гонки на единственной выпускавшейся в Польше модели автомобилей, так называемом «польском фиате». Если кто-то забыл, как это чудо техники выглядело, напоминаем. Эдакий горбатый «Запорожец», только в два раза меньше. Собственно, как и сам автомобиль, гонка и с точки зрения геймплеея, и по графике представляет собой жалкое зрелище. Единственное ее назначение – напомнить, что такая странная машина когда-то действительно существовала.

Перевод в игре есть. Слов пятнадцать в меню. Ошибок в них мы не нашли.



The Hitchhiker's Guide to the Galaxy/ «Автостопом по Галактике»



Hitchhiker's Guide to the Galaxy – самое замечательное из всех изданий грандиозной Издательской корпорации Малой Медведицы. По забавному совпадению точно так же называлась радиопередача на BBC, которая начала транслироваться в марте 1978 г. Совершенно случайно культовая книга для любителей фантастики всего мира, вышедшая из-под пера Дугласа Адамса в 1979 г., имеет абсолютно такой же заголовок.

Я не знаю, почему «Автостопом по Галактике» считается юмористическим фильмом. Хотя дети, смотревшие его вместе со мной, с удовольствием хохотали над приключениями Артура Дента и его друзей, юмором здесь и не пахнет. Правда, в книге его тоже нет. Произведение Адамса чистой воды сатира. В первую очередь сатира на английский образ жизни, английскую бюрократию, английские же коммунальные службы и т. д. А кроме того, на весь западный мир, впрочем, и на остальную его часть тоже. Адамс достаточно едок и филигранно владеет слогом. Честно говоря, я даже не представлял себе, что по «Путеводителю» могут снять кинофильм (оказывается, BBC в свое время уже сделала телесериал, но я этого, увы, не знал). Говорят, автор мечтал о выходе своей книги на большой экран, собственно, сценарий для фильма Адамс написал сам, но до начала работ над картиной он, к сожалению, не дожил.

Впрочем, писатель может спать спокойно, Гарт Дженнигс очень бережно подошел к литературному материалу. Взяв за основу первую книгу (а если уж снимать что-то по Адамсу, то именно по «Путеводителю» или «Ресторану "У конца Вселенной"»), киношники буквально «слово в слово» следовали за пером мастера, добавив для пущего драматизма только погоню вогонского строительного флота за главными героями. Но в принципе, так получилось еще смешнее. Кстати, русская озвучка фильма в точности соответствует классическому переводу «Путеводителя» В. И. Баканова. И это правильно. Актеры тоже старались – претензий к локализации лично у меня нет.

Надо сказать, что у зрителей, не знакомых с произведением Адамса, фильм может вызвать двойственное чувство – здесь есть какая-то незавершенность, абсурдность ради абсурдности, но не более того. К сожалению, несмотря на все старания создателей, давать в современной картине слишком много текста от автора или от «Путеводителя» нельзя, это все же не книга, да и публика сегодня далеко не та, что в конце 80-х. Хотя мне все зачитываемые отрывки «Путеводителя» понравились безумно, как и начальная сцена фильма, а также знаменитый эпизод с горшком герани и кашалотом.

Если говорить об актерской игре, то... сказать о ней нечего. Для меня персонажи идеально совпали со своими книжными прототипами – это ли не лучшая похвала актерам? Разве что Форд Перфект в оригинале был белым, а головы Зафода расположены рядом, а не одна под другой.

Скорее всего, картину не ждет оглушительный успех – книга Адамса все-таки была и остается интеллектуальным чтением. Но если хотя бы один процент зрителей захочет познакомиться с гениальным произведением, миссия фильма будет выполнена.

Настоятельно рекомендую посетить официальный русский сайт «Автостопом по Галактике» – не пожалеете.

P.S. Если в строке поиск Google написать фразу answer to life, the universe and everything, калькулятор даст вам абсолютно точный ответ, и если вы читали книгу Адамса, то вы уже должны его знать.

Олег Данилов



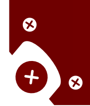
ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Touchstone Pictures, 2005

Web-сайт www.avtostopom.ru

Режиссер Гарт Дженнинг

В ролях Мартин Фриман (Артур Дент), Мос Дэф (Форд Перфект), Варвик Девис (Марвин), Зоуи Дешанель (Триллиан), Сэм Рокуэлл (Зафод Библброкс), Стивен Фру (голос «Путеводителя»/от автора), Джон Малкович (Хумма Кавула)



Madagascar/«Мадагаскар»



Хорошие мультики все-таки делает DreamWorks, многоуровневые. Пока дети хохочут над непрерывными ситуационными гэгами, взрослые с удовольствием смеются над диалогами, выискивают пародии на другие фильмы, цитаты и кросс-линки. Ну и естественно, во всем этом смехобезобразии присутствует великая мораль – ненавязчивая, но достаточно четкая. Не подкачал и «Мадагаскар». Но даже не гэги и шутки основа мультфильмов DreamWorks, главное здесь – герои. Симпатичные, несмотря на свое явное несовершенство, лев Алекс, зебра Марти, бегемотиха Глория и жираф Мелман хороши и по отдельности, ну а вместе они просто неподражаемы. Характеры зверей благодаря аниматорам и актерам, озвучивающим ленту, получились очень выпуклые и запоминающиеся. Кстати, даже неосновные герои мультика необычайно колоритны. Чего только стоит отделение пингвинов-спецназовцев во главе со Шкипером, крошка лемур или король Джулиан. Пингвины – вообще находка режиссера, а сцена в Антарктиде – один из лучших эпизодов картины. Впрочем, кому-то, наверное, придутся по душе другие моменты фильма, благо их здесь более чем достаточно. Одним словом, «Мадагаскар» – великолепная картина для семейного просмотра. Рекомендуем. Скорее всего, пересматривать фильм несколько раз, как «Шрека», вы не будете, но удовольствие получите гарантированно.

Наконец-то у нас научились озвучивать фильмы, пусть пока что анимационные, но лиха беда начало. По сравнению с рассмотренными нами в прошлом номере «Звездными войнами» № 3 озвучка «Мадагаскара» – шедевр всех времен и народов. Мало того что сам перевод великолепен, а многие шутки адаптированы под наши реалии, так и актеры выкладываются на все сто. Причем какие актеры! Хабенский в роли льва Алекса просто неподражаем, да и остальные не подкачали. Многие фразочки пингвина Шкипера достойны войти в золотой фонд киноцитат, ну а над коронным «Здравствуй, мой маленький монохромный друг», произнесенным в адрес зебры Марти, я, посмотревший за две недели до этого «Месть ситхов», просто рыдал от смеха. Великолепно.



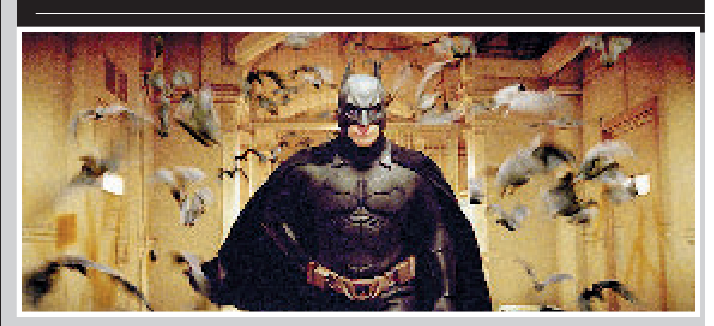
Олег Данилов



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания DreamWorks Pictures, 2005
Web-сайт www.madagascar-themovie.com
Режиссеры Эрик Дарнелл, Том Макграт
Роли озвучивали Константин Хабенский (Алекс), Оскар Кучера (Марти), Александр Цекало (Мелман), Маша Малиновская (Глория)

Batman Begins/«Бэтмен: Начало»



После восьмилетнего перерыва один из самых знаменитых героев комиксов – Бэтмен – возвращается на большой экран. Перед Кристофером Ноланом стояла трудная задача. Во-первых, доказать всем, что две предыдущие картины серии были досадным недоразумением. Во-вторых, постараться как можно лучше рассказать о превращении Брюса Уэйна, молодого человека из очень богатой семьи, в беспощадного борца с преступностью в Готэм-сити. То есть Нолану нужно было совершить чудо. И ему это удалось.

Batman Begins оказался уверенно стоящим на ногах фильмом (как-никак, бюджет 120 млн), сразу же подкупающим своей атмосферой, звездным актерским составом и великолепным музыкальным сопровождением Ганса Зиммера. Несмотря на некоторую сумбурность сюжета (местами он просто наивен, что не должно вас удивлять, если вы смотрели предыдущие части), сценаристы справились со своей задачей полностью. Падение в колодец с летучими мышами, смерть родителей, скитания по свету, обучение боевым искусствам и, наконец, начало борьбы со злом – вся эта красиво сложенная мозаика человеческой жизни умещается в два часа – насыщенности фильму не занимать.



Кристиан Бэйл, который прошел проверку на профпригодность еще в Equilibrium, очень хорошо вжился в образ Бэтмена. Из человека, одержимого только местью, главный герой постепенно превращается в воина справедливости. Не обошлось здесь без помощи Лиама Нисона, сыгравшего роль его наставника и учителя боевых искусств (а по совместительству и главного злодея фильма), который, видимо, не может выйти из этого амплуа еще со времен Episode I. Не менее приятно видеть и Рутгера Хауэра – в последнее время он появляется на экране довольно редко.

Возможно, многим из вас ближе Бэтмен конца восьмидесятых в исполнении Майкла Китона, но скажите, где еще вы сможете увидеть любимого супергероя, неуклюже прыгающего по крышам домов в кевларовом бронежилете и с чулком на голове?

Янош Грищенко





ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Warner Bros., 2005
Web-сайт www.batmanbegins.com
Режиссер Кристофер Нолан
В ролях Кристиан Бэйл (Брюс Уэйн), Майкл Кейн (дворецкий Альфред), Лиам Нисон (Дюкар), Кэти Холмс (Рэйчел), Гарри Олдмэн (Джим Гордон), Силлиан Мерфи (доктор Джонатан Крейн), Том Вилкинсон (Кармин Фальконе), Рутгер Хауэр (Эрл), Морган Фримэн (Люциус Фокс)